DEMA NA CD: DRIVER 2 • IN COLD BLOOD • DINO CRISIS 2 • X-MEN • INCREDIBLE CRISIS • ACTION MAN • SNO CROSS A DALŠÍ

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

PlayStation Magazín

ČÍSLO 33



RECENZE!

THE WORLD IS NOT ENOUGH

ZNOVU SE SETKÁVÁME, BONDE. TENTOKRÁT NAŠÍ NEÚPROSNÉ RECENZI NEUNIKNETE!

007 RACING

Nikdy neříkej nikdy! Usaďte se v **BMW Z3** a přečtěte si naše špionské preview!

GRAN TURISMO 3

Konečně jsme si ho zahráli! A je vynikající! **Nové obrázky** a nové informace. Vše uvnitř!

FIFA 2001

Podzimní fotbalová sezona skončila, začíná sezona **nejúspěšnější fotbalové hry** na PlayStation!

CRASH BASH

Maskot PlayStation opět boduje! Zábava na **28** způsobů...

VÍCE NEŽ 30 RECENZÍ!

FIFA 2001
WWF SMACKDOWN! 2
TEKKEN TAG
RIDGE RACER V
SSX
STAR WARS DEMOLITION
THE MUMMY
CRASH BASH
KNOCKOUT KINGS 2001
DUCATI WORLD

Cena 230,- Kč Vánoce 2000

art consulting
Šantrochova 16
Praha 6, 162 00

■ PANZER FRONT ■ FORD RACING ■ BLADE ■ RECENZE PS2 HER ■ VÁLEČNÉ HRY ■ THE GETAWAY ■ KOMPLETNÍ NÁVOD NA TOMB RAIDER: CHRONICLES ■ PSONE NA INTERNET ■ HELLBOY ■ CHEATER

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

Šéfredaktor:
Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:
Jakub Holý, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský, František Fuka
David Dovole, Jiří Zídek, Lukáš Kolínský, Karel Bříza

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Šárka Kvasničková

Hotline PSM:
Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel: 0605/566 525 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)

Adresa redakce:
Omega Publishing Group s. r. o.
Oficiální český PlayStation Magazín
P.O.BOX 104
170 04 Praha 7
tel.: 02/ 8387 0413
fax: 02/ 8387 0414

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbox.vol.cz)
Karel Roubal, Pavel Řezáč

Vydavatel:
Art Consulting s. r. o.
ve spolupráci s Omega Publishing Group s. r. o.

art consulting

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich
David Dovole
e-mail: inzerce@artconsulting.cz

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: distribuce@artconsulting.cz

Art Consulting s. r. o. dále vydává časopisy:
score T3

Náklad:
13 500 kusů

PSM na internetu:
www.psmag.cz

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Senior Editor: Mark Donald

úvodní slovo...



Prosinec 2000. Tenhle měsíc si budeme dobře pamatovat jako měsíc, kdy byla na náš trh uvedena PlayStation2. Několik set šťastných majitelů se s ní již mazlí, o další postupně přicházející zásilky se pere několik tisíc nešťastných hráčů. Pokud mezi ně patříte, zastavte se a přemýšlejte. Ne snad že bychom vás chtěli od něčeho odrazovat, ale nabízíme vám TŘI důvody, proč zůstat v klidu.

1. **To nejlepší nás teprve čeká.** Miliony majitelů PlayStation jsou dostatečným důvodem pro herní vydavatele, aby stále tvořili hry pro PS1 - mají daleko větší šanci na úspěch. *Final Fantasy IX, Fear Effect 2, Legend Of Dragoon, C-12, Alone In The Dark, Dragon Quest VII, Time Crisis: Project Titan* - to je jen několik z kvanta nadějných titulů, které vyjdou příští rok. A zároveň - opravdu kvalitní hry na PS2 se začnou objevovat nejdříve na jaře příštího roku.

2. **Kdo si počká, ten se dočká. A ušetří.** Fámy, že cena PlayStation2 po Vánocích klesne na polovinu jsou pochopitelně nesmyslné, ale určité snížení se dá očekávat, obzvláště pokud vydržíte rok. Jenže podobně se dost možná zlevní i PlayStation1 a především hry na ni - nové budou levnější a starší klasiky se budou znovu vydávat za pár stovek.

3. **PSOne.** Možná se ptáte, proč investovat do toho, co už doma máte. Pak se podívejte na stranu 6 a na stranu 8. LCD displej, on-line připojení, to vše v miniaturním provedení a za skvělou cenu. Další důvod, proč je v naší staré skříňce stále spousta života. Ano, PS1 možná odchází do důchodu, ale bude si ho užívat.

Vy si ho užijte s ní. Přejeme nádherné vánoční svátky a šťastný nový rok. Na shledanou v novém tisíciletí.

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PSM EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE



The World Is Not Enough 034
V osobním souboji se utkáváme s Jamesem Bondem, který se rozhodl ještě jednou vrátit na PlayStation. Trefil, nebo minul?



Gran Turismo 3 086
Exkluzivní obrázky ze závodní hry od Polyphony Digital. Naprosto úžasné, nemůžeme se dočkat...



Válečné hry 022
Navštívili jsme anglickou armádu a odhalili jsme jejich hráčské choutky. Je lepší realita, nebo naše PlayStation? Je to na vás...



WWF Smackdown! 2 038
Kašlete na *Tekkena*, kašlete na box, budoucnost patří wrestlingu. Korunu nejzábavnější mlátičky přebírá *Smackdown! 2*.



007 Racing 032
Superšpion se vrátil nejen jako střelec, ale také jako parádní šofér. Usedněte za volant a dejte mu co proto. Ale ještě předtím si přečtěte náš preplay.



Tomb Raider: Chronicles 076
Od Lukáše Kolínského přichází kompletní návod pro všechny zoufalce, kteří neví, jak dál v pátém dobrodružství Lary Croft.

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA OBRAŤTE LIST!

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

OBSAH

ČÍSLO 33
VÁNOCE 2000



strana 022

Válečné hry

Armáda si pohrála s nejlepšími hrami. A co na to říkala?



strana 034

The World Is Not Enough

Sexy a plná napětí. Že by se bondovské hry přiblížily filmu?

BLUEPRINTY

Panzer Front 018
Morálně pochybný tankový simulátor, kde můžete ovládat jak nácky, tak Amíky. *Gran Turismo* na bojišti...

Championship Surfer 019
Krome Studios se pustili do velkých vln a fyzikálních zákonů. Další pokus v oblasti extrémních sportů.

Hellboy 020
Dobrodružná hra ve stylu *Resident Evil* inspirovaná komiksovou sérií. A bacha, děj se odehrává v Praze!



18 PANZER FRONT



19 CHAMPIONSHIP SURFER

20 HELLBOY

PREPLAYE

Blade 028
Film vytvořený podle komiksu se začíná předělávat do videohry. A jéje. Wesley Snipes jako bojovník proti upírům.

Ford Racing 030
„Už jste někdy opravdu řídili svoje auto?" ptají se. Jak si tahle závodní hra povede?

007 Racing 032
Driver se v závodní hře se skvěle vypadajícími auty potkává s mistrem triků a milovníkem žen, Jamesem Bondem.



32 007 RACING



30 FORD RACING



28 BLADE

TÉMATA

Válečné hry 022
Ve hře už jste určitě řídili tank a stříleli z raketometu, ale jaké je to ve skutečnosti? Abychom to zjistili, vydali jsme se na tajnou misi až do daleké Velké Británie.



22 VÁLEČNÉ HRY



22 VÁLEČNÉ HRY

„Ano, bylo to hodně těžké, ale pořád to bylo lepší než vylézt ven a nechat se zastřelit."



22 VÁLEČNÉ HRY

PLAYTESTY

The World Is Not Enough 034
Pan Bond se vrací s dalším skvělým dobrodružstvím.

WWF Smackdown! 2 038
Asi nejlepší wrestlingová hra všech dob. A nejen proto, že jich není moc kvalitních.

Ducati World 041
Tak naskoč, kočičko, čeká nás další motorkářský odvaz.

Crash Bash 042
Další bláznivіny chlupatého vakojezevce. Tentokrát z trochu odlišného soudku.

Dancing Stage Euro Mix 044
Hry s tanečními podložkami. Jsou skvělé, že ano?

Equestriad 2001 045
Hra založená na třídenní soutěži. A aby toho nebylo málo, jde o koně. Ach jo.

FIFA 2001 046
Neviděli jsme tuhle hru už někde?

The Mummy 048
Konverze filmového trháku ve stylu *Tomb Raider*. A s chlapem! Sakra...

The Grinch 049
Jako hlen zelený hrdina se vydává na Vánoce. Jim Carrey v akci.

Chicken Run 050
Velký útěk s drůbeží je na PlayStation! A konkuruje *Metal Gear Solidu*!!! Uf...

UEFA Championship League Season 2000/2001 051
Hmm, tenhle fotbálek sice není ani *FIFA*, ani *ISS*, ale JE kvalitní.



38 WWF SMACKDOWN! 2

Skutečnost: *Oficiální PlayStation Magazín* je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



strana 086

Gran Turismo 3

Preplay jedné z nejočekávanějších her PS2.

Star Wars Demolition 052
Pojízdné souboje jsou fajn, tyhle ale mají k dokonalosti daleko.

Prince Naseem Boxing 054
Zadrželi jste při čekání na tenhle kousek dech? Pak už jste asi dávno mrtví.

Knockout Kings 2001 056
Dosud nejrealističtější boxerská hra. EA skutečně zabodovali!

Beach Volleyball 058
Oblíbený brazilský sport, hraný takřka bez oblečení. Ale že by se vyrovnal brazilskému fotbalu...

HBO Boxing 058
V tomto čísle již třetí boxerská hra. A nevede si úplně špatně.

Magical Drop 059
Bláznivý logický rychlík útočí na vaši PlayStation.

Tigger's Honey Hunt 059
A jeden kousek pro děti. Medvídek Pů vypadá jako sympaťák a s hrou je to stejné.

Alex Ferguson's Player Manager 2001 060
Dokážete přežít nudný svět fotbalového managementu?

Mille Miglia 060
Italská krajina a rychlá auta. Jsme snad v ráji?

Platinové hry 061
Tentokrát ne tak docela platinové, ale rozhodně zlevněné. Levné, ale stále skvělé hry v úžasném výprodeji! No nekupte to...

Tekken Tag Tournament (PS2) 090
Legendární bojovková série se uvádí na PlayStation2. Stojí za něco?

SSX (PS2) 091
Blázni v EA vytvořili snowboarďáckou hru, aby nás trošku rozrušili. Hurá!

Ridge Racer V (PS2) 092
Legendární závodní série se uvádí na PlayStation2. Stojí za něco?

Fantavision (PS2) 093
Kouzelné ohňostroje z Japonska. Hmmm...

Midnight Club: Street Racer (PS2) 093
Od tvůrců série *Midtown Madness* na PC přichází podobná záležitost na PS2.

NHL 2001 (PS2) 094
Další počin EA v oblasti hokejové simulace. Rozeznáte jej od televizního přenosu?

International Track & Field (PS2) 095
Atletika, to je panečku tvrdý oříšek. Skočíte o tyči sedm metrů jako my?

52



34

THE WORLD IS NOT ENOUGH



RUBRIKY

Oko! 006
Představte si, že si na nos posadíte 52palcovou televizní obrazovku. Jak na to.

Loading 008
Popadněte náš nový šálek plný skvělých novinek a nahněte si. Na zdraví!

Soutěž 031
Přilepšete si trochu - tentokrát můžete vyhrát jednu z deseti originálek *Spyro 3: Year Of The Dragon*! Desítková hra!

MediaRecenze 062
V DVD se podíváme mj. na *Gladiátora* a *Jurský Park*. V hudbě vás čekají skvělí Blur, Fatboy Slim a další...

Top Secret 064
Dokončení návodu na *Alien Resurrection*, kompletní návod na *Tomb Raider: Chronicles* a samozřejmě starý známý Cheater.

Obsah disku 080
Kam s tím, co s tím a co tu najdete? To všechno o nejnovějším CD se dočtete právě tady.

Předplatné 084
Každoměsíční potěšení u vašich dveří. Chybí vám některé starší číslo *PSM*? Tady si ho můžete dokoupit.

PS2 085
Nový bujně se rozrůstající oddíl věnovaný novému dítku štěstěny - novinky, preview, recenze.

Listárna 096
Vaše starosti na naši hlavu. Nebo tak nějak. Každopádně pište!

Moje vývojářský peklo 098
Poslední díl vývojářský pekla má tak trochu překvapivý děj. *Lothar: Wonderdog!* skončil. Dobře, nebo špatně?

Toto CD:

HRATELNÁ DEMA, VIDEOKLIPY A JEŠTĚ DALŠÍ HRATELNÁ DEMA. SKORO JAKO HRNEČKU VAŘ!

DRIVER 2 — Hratelné
Tanner se vrací a vy mu s naším exkluzivním demem můžete trochu pomoci v Havaně.

SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING — Hratelné
Zalyžujte si ze svahu v proslulém Aspenu. Tentokrát ale nikoliv na lyžích, ale na sněžném skútru. Žjóóooo...

IN COLD BLOOD — Hratelné
Superšpion John Cord potřebuje vaši pomoc. Tohle není sranda jako s Bondem, pozor!

X-MEN MUTANT ACADEMY — Hratelné
Rvačka mezi Wolverinem a Cyclopem je báječná legrace. Ale *Tekken* to není, to si pište.

INCREDIBLE CRISIS — Hratelné
Máte světelnou pistoli? Pak jásejte - konečně demo, které si s ní zahrajete. Nemáte? Netruchlete, zahrajete si ho i tak.

ACTION MAN DESTRUCTION X — Hratelné
Plastický hrdina se konečně vyškrábal na konzolu, ale není už trochu unavený? Posuďte sami.

DINO CRISIS 2 — Videoklip
Mrkněte na dinosaury čihající v džungli. Tedy pokud se nebojíte.

ALIEN RESURRECTION — Videoklip
Zhasněte světla a schovejte se za pohovku...

PRINCE NASEEM BOXING — Videoklip
Naz, šampion v pérové váze, se konečně doplazil do ringu, má nějakou šanci?

THIS IS FOOTBALL 2 — Videoklip
Rychlý pohled na nejnovější fotbalovou naději od SCEE. Má šanci konkurovat *FIFA* nebo *ISS*?

LEGEND OF DRAGOON — Videoklip
Pracovali na ní tři roky - mrkněte, jestli se neflákali.

EXKLUZIVNÍ TENCHU 2 LEVEL!
Kompletní úroveň, kterou dostávají k dispozici výhradně majitelé našeho demo disku. Musíte ovšem vlastnit originál *Tenchu 2* - pak už stačí jen použít pamětovku a hurá na to...

NALISTUJTE STRANU 80 TEĎ HNED!

KRADMÝ POHLED DO BUDOUCNOSTI PLAYSTATION - A JEŠTĚ DÁL.

EYE TREKKING

- Miniobrazovky
- Spalovače sítnic
- PlayStation na pochodu
- Nevypadám v tom blbě?

Malé stříbrné brýle, které vidíte napravo, budou znamenat zásadní převrat v oboru přenosných her. I když budete vypadat malinko divně.

PSOne. Rozkošná věcička. Tak akorát, aby se vám vešla do kapsy. Kdyby měla obrazovku a přenosný zdroj, byl by to ten pravý prostředek pro zmírnění hrůz dlouhých cest vlakem a odrážení vražedných kulek (Většinou by se zřejmě používala spíš k prvnímu účelu.). Taková obrazovka se už chystá zaútočit v Japonsku: Sony by ji rádi na regálech obchodů viděli už na jaře. Vydání v Evropě sice ještě nebylo oznámeno, ale všechny známky a náznaky ukazují, že by k němu mohlo dojít v druhé polovině příštího roku.

Hezoučký LCD displej se vždycky hodí pro příležitostné hraní, ale oddaní stoupenci PlayStation se nemusí spokojit ani s ním. Připravte si 25 tisíc, zaběhněte do místní pobočky JRC a můžete se vrátit s novým Olympus Eye Trekk. Je to lehounká kulatá krabička, kterou si posadíte na kořen nosu, po stranách má dvě nožičky, jež patří za uši, a celé to připomíná nějaké kosmické brýle z budoucnosti nebo štít, kterým se ve *Star Wars* oháněl Luke Skywalker. Když tuhle věcičku zapojíte zezadu do PS1 a posadíte si ji na oči, objeví se před vaší sítnicí ekvivalent 52palcové televizní obrazovky a nožičky slouží jako diskrétní sluchátka poskytující dokonalé stereo.

Asi je nebudete používat v autobuse nebo metru, snadno byste totiž mohli přejet nebo byste si nevšimli, až narazíte do padlého stromu, ale až se tato technologie zdokonalí, změní se tyhle skličující cesty díky Eye Trekkingu v radostné orgie hraní. Už nyní přední odborníci Sony pracují v tajných laboratořích na celém světě a snaží se pro přenosné hraní zkonstruovat odpovídající baterii. Dosud se jim podařilo zajistit energetický zdroj pro CD mechaniku PS1 jen na pár hodin, ale věří, že dokáží prolomit hranici 4 hodin, což je podmínkou pro to, aby se vše vyplatilo pustit do prodeje. Je to jen otázka času.

Chtěli jsme si zjistit, jestli jsme na příchod takové revoluce dostatečně připraveni, a tak jsme na Eye Trekkingu zkoušeli všechny možné hry, od *Resi 3* po *Medal Of Honour*. Výsledek: vypadali jsme trochu divně; ale jinak paráda - užili jsme si jak strašidelného *Resident Evila*, tak při střílení v *Medal*. Pro tohle se jednoznačně vyplatí nechat si ze sebe dělat legraci kvůli soustředěným grimasám. Ale na ty přehnané reakce pozor. Obrazovka se totiž nachází poměrně blízko vašich vypoulených očí a ono uhýbání hlavou, když hrajete *Wipeout*, nebo nadskočení, když se proti vám z temnoty vynoří příšera v *Alien Res*, se desetkrát násobí. Pokud vám připadalo jemné bzučení walkmanů jako kletba na dopravní prostředky 90. let, představte si, že sedíte v letadle nebo ve vlaku vedle člověka s Eye Trekkem na očích, který porůznu mlátí hlavou do opěradla, dělá prapodivné grimasy a vydává skřeky, jako by ho mučil nějaký záchvat. A jen bůh ví, co by se stalo, kdyby si to někdo vzal do kina. ■

Dan Mayers





Kompletní Eye Trekk. Věda pracuje na verzi, která by realitu zredukovala na polygonové modely, takže by se hráči cítili jako doma.





Střílení zombíků je zábava, ale přestřelka s Tomem Hanksem na konci *Samotář v Seattlu* je lepší.

LOADING

NEJNOVĚJŠÍ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION...



To, co začalo jako malá změna designu v hlavách návrhářů Sony, se najednou proměnilo v mašinu skýtající netušené síťové možnosti.

V TOMTO ČÍSLE...

PSONELINE
Japonci opět vymýšlejí budoucnost - tentokrát jde o internet v souvislosti s PSOne. **strana 008**



FINAL FANTASY SOUNDTRACK
Rozhovor s Nobuou Uematsu, hlavním tvůrcem hudby k *Final Fantasy IX*. **strana 010**



TROCHU VOJNY
Nový titul z řady *Spec Ops Ranger Elite* má zaměřeno právě na vás. **strana 010**



THUNDER CAT
Hodili jsme řeč s člověkem, jenž stojí za Afro Thunder - a taky soudtrackem k *Ready 2 Rumble Round 2* - Orpheusem Hanleyem. **strana 012**



PLUS!
ANGELINA JOLIE V KAMBODŽI... *BOMB JACK* Z JINÉHO ÚHLU... NEJNOVĚJŠÍ ZPRÁVY Z JAPONSKA... UCHO!

TELEFONNÍ TECHNOLOGIE

BUDOUCNOST MÁ SVĚTLÉ TÓNY

V JAPONSKU SE OTEVŘELY VELKÉ MOŽNOSTI PRO ON-LINE FUNGOVÁNÍ PSONE. NO, A MY POCHOPITELNĚ BYLI U TOHO.

Mnoho toho bylo už napsáno o WAPové kompatibilitě PSOne i o tom, co to znamená pro hry, leč u nás v Evropě se prozatím jednalo o pouhé spekulace. To v Japonsku - které má skutečně obrovskou mobilní síť - se věci hýbou pořádně kupředu a tokijská výstava World PC, jež proběhla minulý týden, otevřela ještě další možnosti.

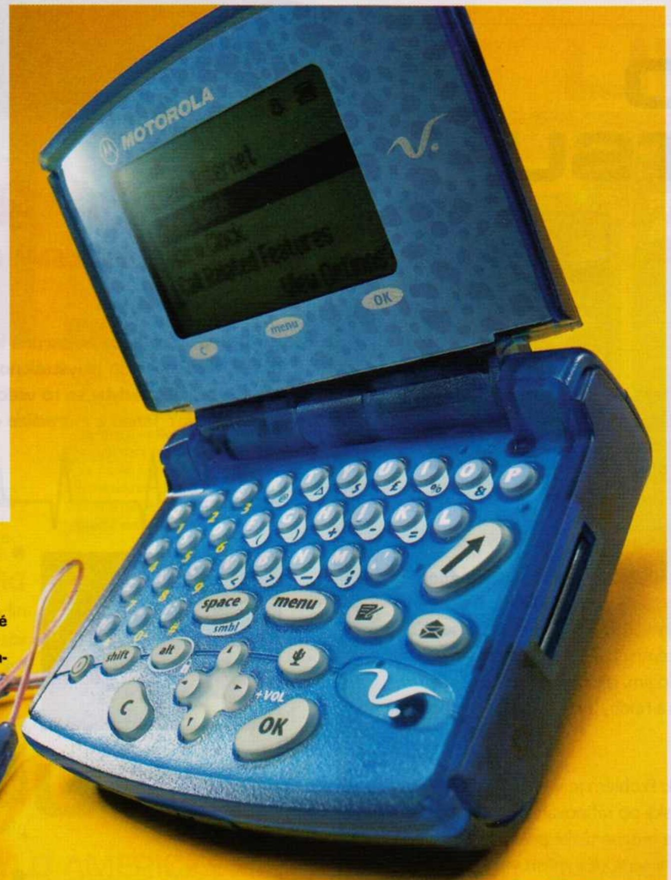
Vedle řady periferií k PS2, které tu byly představeny, Sony rovněž odhalila jasnější plány pro software pro PSOne, který by umožnil lepší přístup k on-line síti, než se původně odhadovalo. Připojením PSOne k jednomu z telefonů podporujících Javu se totiž budeme moci připojit jak k síti, tak posílat a odesílat e-maily. A nejenom to, systém dokonce umožní stahování her. Zda půjde o nějaké podobné věci jako u PocketStation, plnohodnotné hry, které si uložíte na paměťovou kartu, anebo minihry už teď dostupné pro některé playstationové tituly, to není stále jasné.

Mobilní telefony v Japonsku jsou na výrazně vyšší technické úrovni než ty naše, a tak ani nepřekvapí, že byly tyto možnosti nabídnuty. S nástupem slibovaného LCD displeje, jenž se připevní na víko PSOne - v Japonsku by se měl objevit počátkem příštího











WAPových her (nahoře) je stále víc. Japonští majitelé PS mají k dispozici rovněž hry (nalevo dole), které jim umožňují posílat si e-maily přes PocketStation.

Představte si, že byste jednu z těchto věciček mohli zapojit do svého PSOne. Příští rok se tohle stane skutečností.

„Telefony jsou v Japonsku velké asi jako krabička od sirek a dokáží neuvěřitelné věci."

roku - se celý tento nápad pochopitelně posune ještě o krok dál. Technologie se brzy dostane do bodu, kdy bude možné hrát hry na cestě a PSOne napájet z akumulátorových baterií. K tomu si připočtěte nové možnosti surfování po internetu a máte efektivní přístup k internetu.

Možná si položíte otázku, jak že se toto liší od standardního přístupu k síti a e-mailům prostřednictvím WAPových telefonů. Klíčem je zde displej PSOne, který zobrazuje vše v plné barvě a podporuje Java skript, což znamená, že vám zde budou běhat všechny ty módní animace na stránkách. Rovněž to umožňuje, aby hry byly na mnohem vyšší technické úrovni než stávající WAPové pokusy, a to už jenom proto, že budou běhat bez barevného omezení.

Další zajímavou novinkou je nový WAPový telefon od Motoroly. Ten je podobně jako applovský iBook oděn do průhledné modré a je vybaven odklápěcím displejem i klávesnicí. Připojení tohoto telefonu k PSOne vám umožní přístup k informacím a ke hrám prakticky kdekoli.

Mezitím se svět WAPu zotavuje z nepříliš povedeného rozjezdu a na mobilní pole začínají vstupovat i vydavatelé her. Eidos nedávno ohlásil konverzi pécéčkového titulu *Gangsters* z roku 1998, a to ve spolupráci s cambridgeským studiem Ngame. Hra je situována do Ameriky v době prohibice a vaším úkolem je vydělat majlant na nezákonném obchodu se zbraněmi a pašování alkoholu. Dalším zajímavým titulem této firmy je poněkud bizarní *Alien Fish Exchange*. Studio Revolution Software zase pracuje na WAPové konverzi *In Cold Blood*. SCi založilo nedávno divizi Mobile Media, jež do tohoto víru vkročila seznamkou *www.findablinddate.com*. To není ani tak hra, jako spíš způsob navázání romantických známostí v kyberpunkovém věku - uživatel zde zadá své osobní údaje prostřednictvím mobilního telefonu a stejně tak vytvoří ideální (anebo žádaný) profil svého partnera. Když databáze najde shodu, dostane se uživateli upozornění přes SMS, WAP, e-mail anebo internet. Takže Anežka má po práci. ■

UNDER COVER



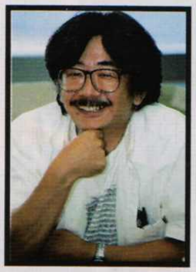
RESI NANOVO

Tokijský filmový festival představil 22minutový CG film s názvem *Resident Evil 4D Executioner*. Krátký film, pochopitelně založený na řadě *Resident Evil*, produkovala Visual Science Laboratory a byla to dokonalá ukázka toho, jak strašlivě by mohla vyhlížet budoucnost žánru survival horor. Film v dohledné době na PS2 bohužel asi neuvidíte, ale pokud se náhodou dostanete do Japonska, rozhodně si jej nenechte ujít - ve vší své hrůze a nádheře totiž slouží jako součást jednoho strašidelného zámku.

Rozhovor

NOBUO UEMATSU

HUDEBNÍ ŘEDITEL *FINAL FANTASY IX*



V Japonsku se na vrchol hudebního žebříčku vyšvihlo cédéčko se soudtrackem k *Final Fantasy IX*. Pozor, nejde o žebříček herní hudby, ale o celkovou hitparádu nejpopulárnějších hitů. A tak jsme si podali človíčka, který má hudbu v této hře na svědomí a který je ve své vlasti pop hvězdou.

Jak moc se hudba ve *Final Fantasy IX* liší od té v předchozích dílech?
Hodně. Na rozdíl od dvou předchozích her jsme hudbu vytáhli do popředí herního zážitku, do značné míry proto, že si spousta fanoušků stěžovala na extrémně velký podíl extrémních ambientních zvuků ve Final *Fantasy VII* a *Final Fantasy VIII*. Připadalo jim, jako by se hudba někde ztratila. *Final Fantasy IX* je, co se zvuků a hudby týče, zatím asi nejbohatší.

A co tomuto kroku říká publikum?
No, zdá se, že prodáme spoustu CDček. Problém je v tom, že si teď příznivci naší série stěžují, že se jim stýská po rafinovaném soundtracku z *Final Fantasy VII* a *Final Fantasy VIII*. Je hrozně těžké pokaždé všechny uspokojit, zvlášť když si uvědomíte, že si série už vypěstovala tisíce odborníků. Přesto se vždycky snažíme zařadit co možná nejvíc věcí, které chtějí fanoušci vidět a slyšet. Asi proto jsou tyto hry tak oblíbené.

Vyvíjela se hudba *Final Fantasy* ruku v ruce se skvělou grafikou?
Grafická vylepšení nás donutila v mnoha ohledech změnit styl. Před *Final Fantysy VII* a *Final Fantasy VIII* sama grafika nepomáhala vytvářet atmosféru, které jsme chtěli dosáhnout. Hudba tedy musela zvládnout popisovat postavy i témata, která souvisela se zápletkou tak, aby hráčům nepřipadalo, že tu něco chybí, což je u hry tohoto rozsahu velice důležité. Když se objevila PS1 a dovolila nám jemnější nuance, byl to luxus. Možná bychom jinak zašli až příliš daleko opačným směrem.

Odkud jste brali inspiraci pro hudbu k *Final Fantasy IX*?
Chtěli jsme se v hudbě, stejně jako ve všech ostatních aspektech hry, vrátit k samým kořenům série a vymyslet pro poslední díl na PS1 něco speciálního. Snažili jsme se zachytit všechny prvky, díky nimž série během let dosáhla takového úspěchu. Většina lidí si myslí, že se to podařilo.

Neprozradíte nám něco o *Final Fantasy* na PS2?
Ani náhodou.



SESTRA BOLEST

A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL



Každý měsíc se naše milosrdná sestra vrtá ve zraněních z nejkrvavějších playstationových her a určuje diagnózy, tak jak by zněly, kdyby se to všechno odehrávalo ve skutečnosti. Tento měsíc? Taneo z *Incredible Crisis*.



• STUDIE PŘÍPADU: UTONUTÍ

Diagnóza: Celkové potopení způsobí u Tanea zvýšení krevního tlaku, následované srdeční slabostí. To vše je navíc doprovázeno panikou, křečemi v krku a nemožností dýchat. Nedostatek kyslíku nakonec způsobí ztrátu vědomí.

Prognóza: Kapacita plic byla snížena otokem alveol a stačí proto vniknutí velice malého množství vody do plic a plicní edém způsobí nashromáždění abnormálního množství tělních tekutin. Během resuscitace může dojít k zvrácení a vdechnutí vody a obsahu žaludku, což způsobí další šok a možnost komplikací. U tohoto člověka je nutná okamžitá pomoc.



• STUDIE PŘÍPADU: ROZDRCENÍ

Diagnóza: Taneo, na kterého spadne chladnička, utrpěl fraktury žeber, pohmožděniny plic, otevřené rány ve stěně hrudníku a poškození dalších životně důležitých orgánů. Úlomky páteře mohou poškodit míchu. Pravděpodobné jsou též zlomeniny dlouhých kostí všech končetin.

Prognóza: V první řadě je třeba zajistit pomocí tracheotomie přívod vzduchu. Musí se zastavit krvácení do dutiny hrudní. Lacerace aortálního oblouku může v průběhu dní způsobit únik do mediastina nebo mít za následek nenadálou a možná fatální ztrátu krve. ■

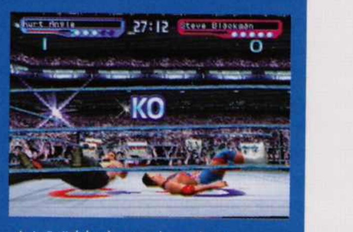
Ve skutečném životě je Sestra Bolest sestřička Carol Channonová, RGN RSCN.

UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

THQ se nemohou dočkat, až si to rozdají s *WWF*, a tak usilovně pracují na *Mindmaster*. Hra se odehrává po různých kavárnách na celém světě a šílené postavy tu spojují rozmanité ožehavé zápletky, jako je podstata pravdy a objektivní rámec subjektivní reality. Hlavní pohlavár THQ Rick Goad prohlásil: „Chtěli jsme se dostat trochu dál až, řekněme, k slábnoucímu významu marxistické dialektiky. Existuje tolik děsivých sporných témat a jednou z postav je právě takový drsný, harvardský týpek s krutými představami."

Čtenáři, kteří mají to štěstí, že si vyzkoušeli zašpiněný, předražený hnus odporné veřejné dopravy a otevřené nepřátelství běžně viditelné třeba v Praze, se nepozastaví nad obrazem povýšených třícátníků, kteří si vozí zadky na trapných skútrech. Vývojářská společnost se sídlem v Hoxronu dokončuje *Lucien Brooker's Pro Scooter 2000*, v níž budou mít hráči k dispozici výběr pikantně pojmenovaných pozérů a budou s nimi brázdit ulicemi města a snažit se přimotat k co nejvíce motanicím a srážkám.



A ještě bleskový cheat k *Dave Mirra Freestyle BMX*: těsně než ?začne intro, podržte na 20 vteřin ←, →, a ⊗, a můžete si vybrat skrytou postavu, z níž se vyklube sám drsný Migel Indurain.





Americká armáda v současné době testuje maskáče nápadně podobné klaunskému oděvu. Projekt dosud stál 380 milionů dolarů.

RETRO LIMBO

ARKÁDOVÝ RÁJ NEBO COIN-OPOVÉ PEKLO? ROZLOUSKNEME TO. TENTO MĚSÍC: *BOMB JACK*

PROČ MÁM RÁD *BOMB JACK*

Dnes by jméno *Bomb Jack* mohlo být tak maximálně pozvánkou udělat něco na způsob *Speed* à la *GTA* s explodujícím autobusem. Ale tehdy v roce 1984 to byla taková roztomilá arkáda, v níž jste sbírali bomby, a pokud jste je sebrali v náležitém pořadí, získali jste bonus - nicméně pokud vás naopak trefil některý z pomalu se pohybujících ptáků, přistáli jste na hlavu na nejbližší plošině. Zatímco po vizuální stránce byla hra tak trochu podvod, kdy jako pozadí posloužila fotografie sfingy, mrakodrapů a hradů, i tak měla vynikající animaci, úchvatné barvy a rychlé tempo. Pravda, *Bomb Jack* nebyl žádnou revolucí, leč i tak o dekádu předznačil úroveň propracovanosti a tajemství, jež jsme si navykli očekávat u každé nové plošinovky. Tuhle hru prostě zbožňuju.

Jan Modrák



PROČ NESNÁŠÍM *BOMB JACK*

Člověk se snadno nechá přesvědčit, že osmdesátá léta byla jen desetiletím přiblblého popu a bizarních účesů. Ale to pak úplně pominete všechny ty demonstrace proti zkostnatělému režimu, jež nakonec vedly k jeho zhroucení. *Bomb Jack* je vinen tím, že je stejně mělký jako písničky Michala Davida a asi stejně zajímavý jako bývalá prohlášení komančské vlády (a že ta byla nezáživná). Byla to hra, jež se po 18. úrovni jednoduše opakovala a umožňovala vám zmrazovat a zabíjet nepřátele jediným dotykem. Byla stejně neoriginální jako nudná, nebyly tu žádné pušky, kosmické lodě, ani neměla kabinet. Prostě, úplné plýtvání prostorem. Tuhle hru jednoduše nesnáším.

Lukáš Kolínský

My si moc dobře pamatujeme, jak Lukáš vypadal v roce 1984 - není divu, že je zahořklý. Vyhrává Honza.

VALEČNÉ HRY

PUŠKY, SPOUSTA PUŠEK

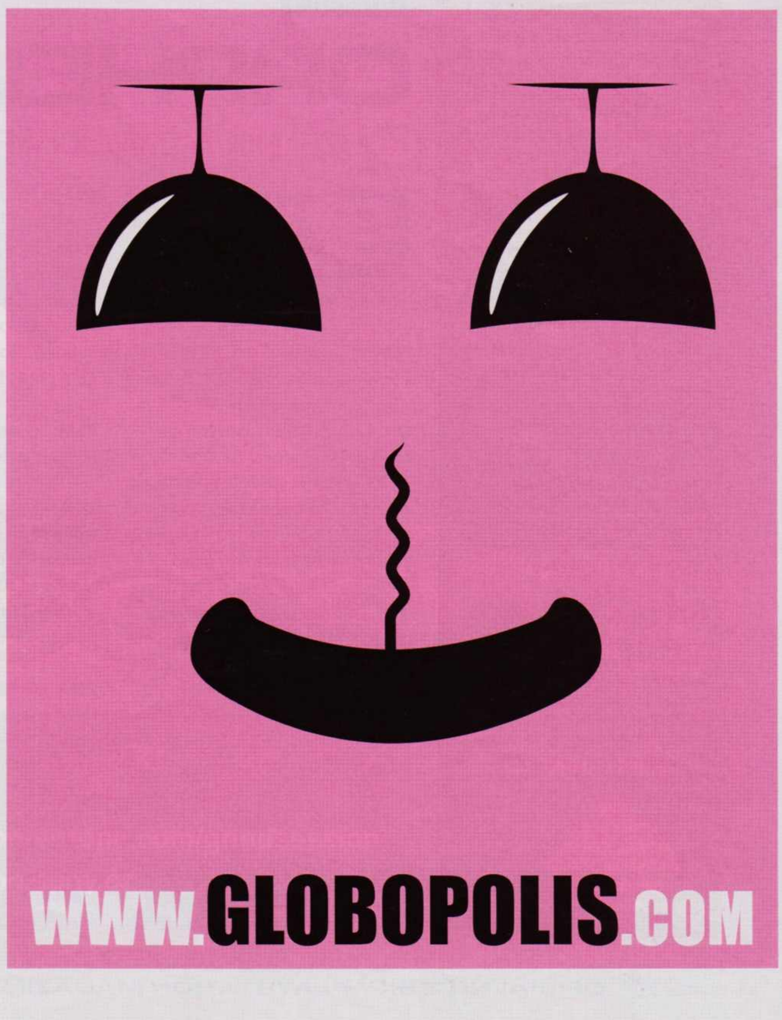
V NOVÉ STŘÍLEČCE OD TAKE 2 PŘIBYLO AMERICKÉ ARMÁDĚ TROCHU PRÁCE.

Nová hra Take 2 Interactive *Ranger Elite* není - jak byste plným právem mohli očekávat - verzí *Elite* v hlavní roli s Rangerem Smithem z Yogi Bear. Nikoli, je to poslední epizoda ságy *Spec Ops*, následující po celkem neúspěšném *Spec Ops: Stealth Patrol*, který byl o jedné takové patrole provádějící průzkum terénu. To jen abyste byli v obraze.

Hru vyvíjeli specialisté na válečné hry od Talonsoftu a v titulu vám připadne role velet několika špičkově školeným „specialistům", „operujícím" po celém světě a chránícím zájmy strýčka Sama před všemožnými tyrany a teroristy.

V prvních misích se střetnete s extrémně pravicovou bojůvkou na Aljašce, pak musíte osvobodit člena americké humanitární pomoci ze spárů afghánského Talibanu anebo zabránit nigerijským pašerákům drog v dopravení objemné zásilky heroinu na americké břehy. Jo, to je prostě Amerika.

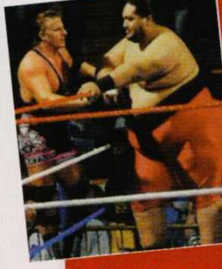
Mnohé nasvědčuje tomu, že Talonsoft předchozí titul nikterak zásadně nepředělával, ale stále je ještě brzy soudit. Dokončená, a doufejme, že podstatně vylepšená hra by měla provést výsadek ze Spojených států někdy počátkem příštího roku. V noci. V maskáčích. Se začerněnými zuby. Atd.



UNDER COVER

YOKO - OH NO!

Bývalý světový šampion WWF, 500librový bojovník Sumo Rodney "Yokozuna" Anoa'i, zemřel ve 34 letech na turné v Liverpoolu. Rodney si proklestil cestu na vrchol wrestlingového žebříčku v roce 1993, kdy "rozdrtil" starého šampiona Hulka "Terry" Hogana v barevných trenýrkách a získal Světový pás, na nějž si zřejmě musel nechat přidělat několik dírek, aby mu seděl. I v rámci rozsáhlé zápasnické rodiny překvapivě objemných mužů (včetně Rikishiho) byl Rodney daleko nejrozložitější. A právě jeho velikost se mu nakonec stala i osudnou. Pamětní webovou stránku najdete na *www.yokozunaforever.com.*



HEZKY PŘÍMO

Omlouváme se všem čilým čtenářům, kteří se snaží projet Havanu v hratelném demu *Driver 2* na CD u tohoto čísla. Časová neomezenost platí, ale jen když se držíte za unikajícím autem, což znamená, že si nemůžete dle libosti odbočovat. Bohužel jsme to zjistili až poté, co příslušné stránky odešly do tisku.

PROSÍM, VYTÁČEJTE ZNOVU

Loan Gamer, nová půjčovní služba pro hráče, nabízí majitelům PlayStation možnost půjčit si nejnovější hry za pouhé 4,75 libry na pět dní. Členství může tyto ceny ještě více snížit. Nalogujte se na *www.loan-gamer.co.uk* a můžete si objednat hru. Dodání je zdarma a nazítří je vaše objednávka vyřízena do 16:30 hodin. Ke každé hře dostanete instrukce a ofrankovanou obálku na vrácení. Společnost bude zanedlouho disponovat i hrami pro PS2. To vše samozřejmě pouze pro Angličany. Kde jsme se to jenom narodili? Ach jo...

DRIVER 3

„Tanner a Jones se vrátí v roce 2002." Tenhle vzkaz na vás vyskočí, když dokončíte *Driver 2* a znamená to, že po *Stuntman,* plánované na příští rok, by se mělo objevit další pokračování motoristické lahůdky od Reflection. Hra označovaná neotřelým názvem *Driver 3* by měla být uzpůsobena pro PS2 a vydavatel Infogrames slibuje vyprovodit také nováčka *The Getaway* s novými městy, akcí i mimo auta a vylepšenou grafikou.







Klasická hudba: Originální Orpheus je geniálním hudebníkem. Sakra. Že by jeho protějšek z *R2R* sklouzl až někam do podsvětí?

INTERVIEW

ORPHEUS HANLEY

KOUZELNÍK A ŽIVOUCÍ AFRO THUNDER ZODPOVĚDNÝ ZA *READY 2 RUMBLE.*

Setkejte se s bývalým výtvarníkem *Motown,* který je zcela závislý na hrách a byl modelem pro Afro.

PSM: Jak jste se dostal ke hrám a k *Ready 2 Rumble*?

OH: Začal jsem s hlasovými nahrávkami a pracoval na *King's Quests,* kde jsem se také naučil vytvářet "frontendovou" hudbu a pracovat s prostředím. Pak jsem dokončil léta práce na *Hydro Thunder* - musel jsem si vzít dovolenou, ale dozvěděl jsem se, že pro *R2R* hledají člověka, který umí front end a zvukové efekty. Zkusil jsem to, oni si udělali obrázky mého obličeje a těla a podle nich pak vznikl Afro Thunder. Všechno, co je on, jsem vlastně já. Použili moje fotky i můj hlas, ale měli pro něj plán a jméno a koncept.

PSM: V *Ready 2 Rumble Round 2* se objevil Michael Jackson. Jak se to semlelo a co tam vlastně dělal?

OH: Je to velký příznivec originality a Afro Thundera. Sám se do toho chtěl zapojit, takže přišel a odříkal, co měl, a ještě si trochu zaimprovizoval. V jedné chvíli dokonce napodoboval Afra. Byl docela v pohodě a dělal, co jsem po něm chtěl, bylo to skvělé.

PSM: Se kterou částí svého přispění jste nejspokojenější?

OH: Mám radost z toho, jakým směrem se stylisticky vyvinula hudba. Jde o styl R'n'B/hip hop, ale víc se tu uplatňují vokály a pro jednotlivé postavy jsem napsal specifičtější písně.

PSM: Jak důležitý je ve hře při formování charakteru postav zvuk?

OH: Je vším. Použil jsem hudbu tak, aby vyjádřila vývoj postav, k němuž došlo od první hry. Říká o nich všechno. Vzal jsem hudbu, která je charakteristická pro jejich město. Pokaždé, když otevřou pusu, odhalují něco ze své osobnosti. Udělali jsme Michaelův hlas hlubší, aby zněl víc jako hlas bojovníka než zpěváka.

PSM: Je *R2R* příliš jednoduchá?

OH: Je snadné se do ní dostat, ale bez jistých dovedností se vám pokaždé zvítězit nepodaří. Rozdíl spočívá v úrovni obtížnosti zápasnického šílení.

PSM: Přemýšlel jste již o výzvě, kterou dává PS2?

OH: Ano, ale nemyslím, že bychom se teď pouštěli do další *R2R.*

PSM: Myslíte, že by se *Ready 2 Rumble* mohla uchytit na internetu?

OH: Rozhodně, režim Championship by se tam skvěle hodil - mohli byste po síti vyzývat ostatní hráče a také si stahovat nové postavy.

PSM: Popište nám, jak budou vypadat hry ode dneška tak za pět let.

OH: Už jsem viděl, jak hry a jejich počítačová grafika ovlivnily svět filmu. Doufám, že dojde k většímu prolnutí těchto dvou médií. A co třeba digitální Playboy?

A s těmito slovy se Orpheus postavil. „AfroThunder," řekl, „se chystá vejít do budovy." ■ **LH**

> **„Udělali jsme Michaelův hlas hlubší, aby zněl víc jako hlas bojovníka než zpěváka."**

PREVIEW





Vnuk Sherlocka Holmese - to zní zajímavě, ale co ty obrázky?

DIGITAL HOLMES

ARC SYSTEM WORKS

Arc System Works se obrátili k Evropě, jmenovitě k Britským ostrovům, pro inspiraci k nové hře. Výsledkem je RPG sledující dobrodružství Hugha Ibuky Holmese, mladičkého vnuka slavného Sherlocka.

Hra by se na trhu měla objevit na jaře 2001 - v Japonsku. *Digital Holmes* se odehrává v ultra moderním Londýně a na vás bude zjistit, jak chytit svého zločince za pomoci nejnovějších technologií, například forenzní vědy, stop v DNA apod. Naštěstí k dokončení hry nepotřebujete diplom z biologie. Je tu hodně narážek, jichž se můžete chytit, celou hrou prostupuje dějová linie a taky vás čeká spousta bitev, zde v podobě výslechů s podezřelými. Elementární? To těžko, milý Watsone.





AOE2: návrat do doby starého Říma.

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

KONAMI

Skvělá zpráva od Konami - firma se chystá uvést na trh PS2 verzi svého pécéčkového hitu *Age Of Empires*. Nedá se říct, že by na konzole strategické hry neexistovaly, ovšem ani zdaleka nejsme zásobováni tolika tituly jako majitelé PC. Takže všichni milovníci strategií mají pádný důvod k radosti.

Ve hře byl aplikován standardní strategický výhled shora, leč namísto tradiční přehlídky tanků, bombardérů a vojáků s puškami nás čekají římské legie, řečtí lučištníci, váleční sloni a spousta dalších bojových aspektů starodávného světa. Musíte dobýt 13 různých zemí a potlačit několik armád, ovšem tou skutečně nejlepší novinkou je to, že se plánuje on-line režim pro více hráčů. Už se nemůžeme dočkat.

36 ON 136 OE プレイステーション™

ORIENT EXPRESS

VŠECHNY NEJNOVĚJŠÍ JAPONSKÉ PLAYSTATION NOVINKY PŘÍMO Z TOKIA.

ONIMUSHA: WARLORDS

RESIDENT EVIL V 16. STOLETÍ?

TVŮRCE *RESIDENT EVIL* OHLÁSIL NOVOU JAPONSKOU ADVENTURU.

Pro herního vývojáře je nová hra častokrát lekcí v technickém vývoji. Použít vyzkoušený a otestovaný žánr může být hodně dobrá věc, a právě tento přístup jsme měli možnost vídat celá léta v případě her *Resident Evil*. Jasně, dneska už jsou trochu okoukané, přesto se jim dařilo s každou novou inkarnací překonávat předchozí díly.

Vraťme se myšlenkami o něco zpět, do doby skromných začátků. PlayStation tehdy byla úplně nová konzola, my hráli vůbec poprvé *Tomb Raidera* a celá atmosféra her byla bližší spíš *Alien Trilogy* než *Alien Resurrection*. V době, kdy Chris a Jill otevírali plechovku s červy ve strašidelném Umbrellině sídle, začaly se šířit zprávy o tom, že tvůrce *Resi*, Shinji Mikami, pracuje na nové hře, která se měla jmenovat *Flagship*. Záhadný titul se měl hrát podobně jako *Resi*, ovšem měl být situován do feudálního Japonska a - teď ta hrůza a šok - měl být připravován pro vydání na N64. Řeči se množily, leč po hře ani vidu, ani slechu. Pak, o několik let později, konečně přišlo oficiální prohlášení ohledně chystaného samurajského titulu: titul *byl* ve vývoji a údajně se měl nakonec objevit přece jen na PlayStation. Uběhl další čas, vývojářský tým se rozhodl posečkat a to, co bylo hotové, přenést na PS2.

A zde se, drazí evropští přátelé, dostáváme k důležitému bodu. U Capcomu vzali vše, co se za celá léta naučili na *Resident Evil*, a získané zkušenosti a poznatky aplikovali na technologii nové generace. Výsledkem je *Onimusha: Warlords*, hra nabízející rozmanité pohledy na historii. Odehrává se v roce 1560, kdy krvavý převrat vynesl k moci Nobunaga Odu a vaše ctěná maličkost je oděna do slavnostního brnění mladého samuraje jménem Samanosuke. Ten bojuje proti Odovým vojákům ve snaze zachránit ze spárů uzurpátora svou sestru a nakonec zachránit i zemi jako takovou. Pozadí si podrželo charakter, jaký měla ve *Flagship*, nicméně namísto střelných zbraní má náš hrdina k dispozici bohatou škálu úderů mečem a kouzel, jimiž se musí zbavovat svých nepřátel. Přežijí jen ti nejsilnější? No, raději byste tomu měli začít věřit. Více vám o tomto titulu sdělíme, jakmile něco budeme vědět.

Po vynálezu palných zbraní už válčení nikdy nemohlo být jako dřív. A tak patří velký dík právě hře *Onimusha: Warlords* za to, že nás vzala na výlet do doby, kdy člověk k zabíjení potřeboval ještě nějakou zručnost a kdy bylo nutné dostat se k protivníkovi natolik blízko, aby měl férovou šanci zabít i on vás.







NOVÉ TITULY

ACE COMBAT: ELECTROSPHERE

NAMCO

Co se leteckých simulátorů týče, není PS1 žádná bomba, nicméně možná právě *Electrosphere* je tou hrou, která všechno od základu změní. Hra se dodává na dvou CD a je doslova nadupaná střihanými scénami - a jsou tu i zajímavé animační mezihry. Hra je doslova požitkem pro oko, má jednu z nejlepších grafik, jaké jsme dosud viděli, a stejně tak úžasné světelné efekty, přičemž tohle všechno zvládá v hodně slušné rychlosti. Prostě špičková letecká záležitost. Jenom doufejme, že tohle stíhací eso při cestě do Evropy nikdo nesestřelí. ■





Ace Combat: **Letím si tak ve svém nádherném balonu. No to zrovna ne.**

ONE FOURTH

FROM SOFTWARE

RPG. Chudé postavičky, odfláknutá grafika, žádné polygonové pizzy, je to tak? Ne. *One Fourth* naplno využívá možností skýtaných skvělým grafickým enginem PS2 a působí dojmem úžasného animovaného filmu, jenom s tím rozdílem, že to je hra. Vždy ovládáte jednu čtvrtinu svého týmu sestávajícího z osmi různých postav, a tak můžete kombinovat válečníky a kouzelníky, jak je libo vašemu srdci. Komiksová stylizace hry je úžasná a díky zvláštním efektům jsou úžasné i bitvy. Prostě pastva pro oči. ■





One Fourth: **hra, v níž nevíte, zda se náhodou nedíváte na animovaný film.**

DARK CLOUD

SONY

V Toranově případě vůbec nelze mluvit o spokojenosti. Jeho svět byl uvězněn zlým démonickým králem v podzemí a pouze on jej může zachránit. Ještě štěstí, že má létající koberec - alespoň nějaký dopravní prostředek.

Zčásti je to RPG, zčásti stavitelský simulátor - v *Dark Cloud* musíte prozkoumávat okolní svět, vstupovat do dungeonů, hledat mystické předměty a pak jejich pomocí obnovovat zničená města na Zemi. Přecházení mezi dvěma režimy jde jak po másle a stejně tak dobře plyne i obraz. Skutečně originální hra, kterou budeme pozorně sledovat. ■





Dark Cloud: **i tady by se určitě něco užitečného našlo, ne?**

JAPAN CHARTS

TOP 5 - PRODEJ



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Dino Crisis 2 (Capcom)
3. Fighting Illusion K-1 GP 2000 (Xing)
4. Kamurai (Namco)
5. Gekikuukan Pro Baseball (Square, PS2)

TOP 5 - NEJOČEKAVANĚJŠÍ



1. Final Fantasy X (Square, PS2)
2. Onimusha Warlord (Capcom, PS2)
3. Tales Of Eternia (Namco)
4. The Bouncer (Square, PS2)
5. Metal Gear Solid 2 (Konami, PS2)

TOP 5 - NEJOBLÍBENĚJŠÍ



1. Ridge Racer V (Namco, PS2)
2. Super Robot Taisen (Banpresto)
3. Gundam: Giran's Ambition (Bandai)
4. Tekken Tag (Namco, PS2)
5. Breath Of Fire IV (Capcom)



Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hladem po polygonech.

OTAKU YOUTH

OPONA SE ZVEDÁ, VLOŽTE 2. DISK

Když Konfucius prohlásil: „Nechť žijete v zajímavé době," myslel to spíš jako kletbu než požehnání. Stačí hodit okem po bouřlivě se rozvíjejícím herním průmyslu a člověk má hned dojem, že to přes všechna ta staletí mluvil k nám.

Nikdy předtím nebyl život víc vzrušující. Hry se dostaly do stádia, kdy vylézají ze svých malých chlívečků a stávají se něčím úplně novým. Vezměte si třeba věci, které dělá Hideo Kojima na hrách *Metal Gear* - ta první byla úžasná, ale *MGS2* slibuje být ještě víc. Hranice mezi hrou a filmem se pomalu ztrácí, takže za chvíli už nepoznáme, kde končí první a začíná druhé.

Dalším příkladem je film *Final Fantasy*. Hra může být natolik úspěšná, že si řekne o konverzi do filmu s rozpočtem mnoha milionů dolarů - to je něco úžasného. Za jak dlouho budeme stát před kinem frontu na *Driver 3*? Anebo přinese domácí kino dost polygonů přímo do našich obýváků, abychom si mohli *zahrát* film *MGS?* Skutečně zajímavá doba, drazí přátelé. ■

AKIHABARA WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE PLÍŽÍ NINJA X A SBÍRÁ NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE PRO PSM-SANA ...

Společnost jménem Draganfly právě uvedla na trh svůj lék na kancelářský stres. Je to malá, rádiem ovládaná helikoptéra s autentickými vrtulemi, která má létat po kanceláři, obtěžovat kolegy a vyvolávat veselí. No, kdyby ji tak šéf koupil i nám.

Teď, když se pracuje na vývoji *Gran Turismo 3 A-Spec*, oznámila Sony společně s Toyotou plán instalovat speciální automaty v prostorách dealerů Toyoty po celém Japonsku - v těch si budete moci vyzkoušet, jak se Toyota, kterou si za chvíli koupíte, chová.

Firma Koei potvrdila, že pracuje na PS2 verzi *Winback*, taktické špionážní hry. Hra začala svou životní pouť na N64, a tak se můžeme těšit na úplně novou herní mechaniku, nové mise a spoustu akčních prvků ve stylu *Metal Gearu*.

Taito přináší na trh fotbalový simulátor *Perfect Striker*. Ten se v japonských obchodech objeví v prosinci a hra určená pro PS2 se dodává i s malým mikrofonem, takže své hráče můžete komandovat i hlasovými rozkazy.

POUZE V JAPONSKU

NASAĎTE SI KOSMICKOU TVÁŘ!

Dovolte, abychom vám představili Sony Glasstron. Při aktivaci toto originální zařízení překládá obraz reálného světa obrazem TV, takže můžete své oblíbené seriály pohodlně sledovat i při chůzi po ulici. Klady: napjatě očekávaný fotbalový zápas můžete sledovat kdekoliv a nemusíte jen tak nakukovat do výloh obchodů s televizemi. Zápory: Ve zvlášť napínavých okamžicích patrně napálíte hlavou do lampy. A navíc v tom člověk vypadá jak blbec. Ale co, stejně se to prodává jen v Japonsku. ■



SCREEN TEST

NA DVEŘE KLEPE DR. HOLYWOOD. OTEVŘETE MU NĚKDO?

15. Speedball 2100

„Střílí. A je po něm!"
Autor a režie: Paul Verhoeven

ZÁPLETKA:
Speedbal se v budoucnu stane sportem pro udřené davy znuděné komercionalizovanou bezduchostí mainstreamových sportů. Je to jakési v tělocvičně hrané rugby, kde jde hlavně o ostré drsné střety - na hřišti dochází i k úmrtím. Je to také iluze, kde obrovský americký společenský kartel zjednodušuje statistiky tím, že zapojuje nebezpečné kriminální živly do tohoto herního světa. Ale když se skvělý Johnny Z ve hře příliš zdokonalí, nařídí bossové nechvalně proslulému "králi krváků" Rhinovi, aby se ho zbavil. Rhino sice zabije Johnnyho kamaráda Twinkletoes Billa, ale Johnnyho pouze těžce zraní. Vtom se objeví tajemný doktor bioniky, souhlasí s tím, že Johnnyho vyléčí, a všechno končí závěrečným soubojem plným nenávisti mezi ním a Rhinem.

CHARAKTERISTIKA:
Něco jako *Gladiator* budoucnosti!

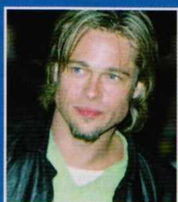
ZELENÁ, NEBO STOPKA?
Bezpochyby je to další davy burcující klasický souboj dobra a zla zasazený do rychlého světa moderních sportů - s několika futuristickými prvky (videotelefony, mediboty a podobně). Verhoeven tvoří skvělé prostředí pro tak okaté komiksové násilí, ale není to na střední Ameriku trochu moc? Ano. Až si šéfové studia potěžkají ukroucené hlavy hráčů popadané do sáčků s popcornem, začnou se dveře do Vývojářského pekla se skřípotem otevírat. ■





Neberou ohledy na nic. V tomhle starém pomíchaném světě se žádného práva nedočkáte.

OBSAZENÍ



▲ Johnny Z je Brad Pitt



▲ Ice Cube jako smolař Twinkletoes Bill



▲ Jennifer Lopez v roli Johnnyho bývalky - „Do toho Johnny! Dej mu!"



▲ Billy Zane představuje Rhina



▲ Alec Baldwin může jako Dr Klein léčit.

Photography: AllStar

FILM *TOMB RAIDER*

RUCE VZHŮRU, LAŘE VYKRADLI OBÝVÁK

ANGELINA JOLIE SI V KAMBODŽI POŘÍDILA OZBROJENÉ BODYGUARDY.

Jolie, která hraje ve filmu *Tomb Raider* společnosti Paramount Laru, si s sebou na natáčení do kambodžského chrámu Angkoru vzala koncem listopadu tři ozbrojené bodyguardy.

Úřady v tomto případě udělaly výjimku a povolily cizincům vzít si s sebou do tohoto neklidného asijského státu vlastní zbraně, pravděpodobně proto, aby udržely pod kontrolou popudlivé buddhistické mnichy. Od roku 1964, kdy zde byl natočen *Lord Jim*, je to poprvé, co bylo ve starodávném chrámu povoleno filmovat, takže mnichové museli tehdejší filmaře z duše nenávidět.

Situace se neuklidnila ani poté, co si filmaři sbalili fidlátka a vydali se na cestu domů. Podle zpráv v Sunday Express bylo z bytu režiséra Simona Westa (*Con Air*) ukradeno několik cívek filmu. Zloději, kteří se vloupali do domu, přesně věděli, co mají hledat: zmizel pouze *Tomb Raider* a Westova peněženka. Paramount se obává, že pachatelé chtějí pásky pustit na internet ještě před premiérou filmu.

Film *Tomb Raider* by měl mít v České republice premiéru 23. srpna 2001. Doufejme, že tenhle netrpělivě očekávaný snímek nebude jen nemastným neslaným přepisem, i když rozpočet ve výši pouhých 35 milionů tomu napovídá. ■



Jolie si dává pozor: Angelina si pořídila bodyguarda.

KDO VYHRAL V PSM 31?

10x Formula 1 2000

Fakt, že číslo 31 vyšlo se zpožděním, je politováníhodný, nejvíce nás asi mrzely některé časově neodpovídající údaje - tak např. uzávěrka soutěže měla být na konci září. Ve skutečnosti jsme brali v potaz i korespondenční lístky poslané začátkem prosince, doufejme, že to mnoho z vás neodradilo. Tak trochu jsme se sekli i v otázkách - Nikolas Lauda totiž nezávodil ani v jednom z uvedených ročníků. Kariéru, kterou začal v roce 1973, přerušil v roce 1979, aby pak pokračoval v letech 1982 až 1985. Správná odpověď je tedy „nestartoval v žádném z uvedených ročníků", ale brali jsme za správnou i odpověď B. Příště budeme čerpat pouze z ověřených zdrojů. Ostatní odpovědi již byly snadné - Hockenheim je rychlý okruh, Monaco je městský okruh, v Imole havaroval Senna a v roce 1996 zvítězil v šampionátu Damon Hill. Zde jsou výherci:

Rostislav Suchánek, Starý Bohumín
Karel Polák, Ostrava
Petr Šimek, Žďár nad Sázavou
Dominik Hejtmánek, Praha 3
Jaroslav Ociepka, Litoměřice
Daniel Schönfeld, Praha
Martin Novotný, Podbřezí
František Hlůžek, Blovice
Jolana Novotná, Brno
Petr Mráz, Praha 1

Omega Publishing Group s. r. o.
PlayStation Magazín
P.O.BOX 104
170 04 Praha 7

PSM CHARTS

CO LETÍ A NELETÍ VE SVĚTĚ PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

Oficiální český PlayStation Magazín

1. TONY HAWK'S PRO SKATER 2
2. NHL 2001
3. MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND
4. TOMB RAIDER: CHRONICLES
5. TENCHU 2
6. FIFA 2001
7. DINO CRISIS 2
8. ALIEN RESURRECTION
9. IN COLD BLOOD
10. SYDNEY 2000
11. FORMULA ONE 2000
12. CRASH TEAM RACING
13. DRIVER 2
14. CHASE THE EXPRESS
15. FINAL FANTASY VIII

Hitparáda čtenářů *PSM* se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních lístcích. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.

USA TOP 5

1. WWF SMACKDOWN! 2 ....(THQ)
2. FINAL FANTASY IX ....(SQUAREEA)
3. DRIVER 2 ....(INFOGRAMES)
4. TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ....(ACTIVISION)
5. MADDEN NHL 2001 ....(EA)

(zdroj: NPD)

VELKÁ BRITÁNIE TOP 5

1. WWF SMACKDOWN! 2 ....(THQ)
2. WHO WANTS TO BE A MILLIONARE ....(EIDOS)
3. DRIVER 2 ....(INFOGRAMES)
4. THE WORLD IS NOT ENOUGH ....(EA)
5. FIFA 2001 ....(EA)

(zdroj: Charttrack)



CELEBRITY SI HRAJÍ

Samotný světový šampion v pérové váze, Prince Naseem Ha-aaa-me-eeed!!

1. *PRINCE NASEEM BOXING* .... Codemaster
2. *COLIN MCRAE RALLY 2.0* .... Codemaster
3. *TEKKEN 3* .... Namco
4. *TOCA WORLD TOURING CARS* .... Codemaster
5. *MUSIC 2000* .... Codemaster



MY SI HRAJEME

Nový šéfredaktor anglické verze Oficiálního PlayStation Magazínu.

1. *ISS PRO EVOLUTION*
2. *MOH UNDERGROUND*
3. *KNOCKOUT KINGS 2001*
4. *DRIVER 2*
5. *NFL BLITZ 2000*



ONI SI HRAJÍ

John Hare, herní legenda a muž stojící za *Sensible Soccer*.

1. *ISS PRO EVOLUTION*
2. *PRINCE NASEEM HAMED*
3. *LMA MANAGER*
4. *MICRO MACHINES V3*
5. *GRAN TURISMO 2*



VY SI HRAJETE

Tak malý a už tak závislý. Jiřík Králů z Ostravy...

1. *TOY STORY 2*
2. *SPYRO 2*
3. *PAC-MAN*
4. *CRASH TEAM RACING*
5. *ALADDIN*

JMÉNO:

PANZER FRONT

POZNAMKA:

ŽE BY *GRAN TURISMO* PRO TANKY? TAKOVOU ZÁBAVU JSTE SI S VÁLKOU JEŠTĚ NEUŽILI...

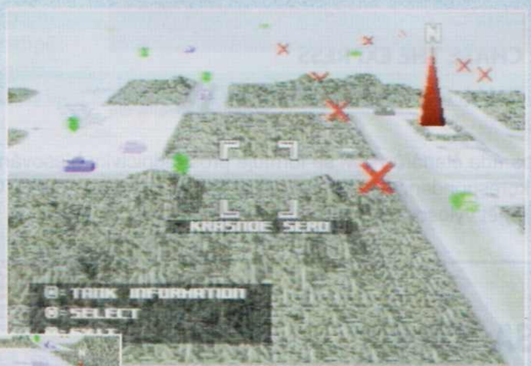
SPECIFICACE	
STYL:	Akční/strategická tanková hra
VYDAVATEL:	JVC
VÝROBCE:	Enterbrain
DATUM VYDÁNÍ:	Duben
HOTOVOO:	50%







Tanky se v bitvě jen vaří a rozhodně ne tak poklidně jako voda na váš odpolední čaj.



Řidiči tanků to mají snadné. Jsou uzavřeni v hromadě munice a mají po ruce masivní dělo, zatímco jejich kamarádi ve zbrani musí pěkně běhat po svých a na obranu mají jenom kastrol na hlavě a flintu v ruce. Ale i přes veškerý potenciál se tankové bitvy na PlayStation nijak nerozmohly - až dosud. Enterbrain totiž právě přišli s *Panzer Front* - první vlaštovkou zvěstující playstationové tankové simulátory - a nechce se stát ničím menším než *Gran Turismem* pro fanoušky tanků.

Odehrává se během 23 skutečných bitev druhé světové války, které se bojují jak ve městech, tak v otevřeném terénu. *Panzer Front* vás posadí k dělům 24 různých tanků a můžete si vybrat, budete-li bojovat jako Rus, Němec nebo Američan. Kromě toho vás čeká i spousta řízení a ježdění, protože svými úspěšnými či neúspěšnými manévry můžete ovlivnit průběh celé války. Ředitel Enterbrain Yasushi Ishizu prohlašuje, že je *Panzer Front* strategická hra a zároveň i akční simulace. „Hráči ji mohou do jistého bodu hrát jako arkádovou hru," říká, „ale opravdu to chce, aby se hráč zapojil mnohem víc."

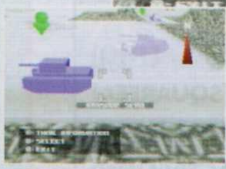
To znamená, že nesmíte sledovat pouze svůj tank, ale i sled dalších konzolou řízených tanků a pěchoty. Často musíte nepřítele před útokem pěšího vojska oslabit a prostřílet opevnění střelami z nedalekého kopce, čímž získáte taktickou výhodu a svým chlapcům usnadníte (a prodloužíte) život. AI nepřátel je ale dost silné, a tak rozhodně všechno nepůjde tak, jak byste si představovali. V těchhle bitvách musíte přemýšlet za pochodu. Respektive za jízdy v tanku.

Ishizu nám popsal vyostřující se misi Reichstang: „Hráč musí využít zákrytu za zničenými tanky a budovami, aby se nedostal do palebné linie ostatních postupujících tanků, zdroje jsou omezeny... je to zkrátka složité."

Realismus je v *Panzer Front* vším a Ishizu věří, že pozornost k detailům se u fanoušků filmů o druhé světové válce dočká ocenění. „Bez přesnosti by se vytratila historická hodnota," prohlašuje.

A vzhled *Panzer Front* si s těmito detaily nezadá, můžete prostřelovat díry v živém plotu a ustřelovat kusy budov a při bitvách v terénu vznikají po výbuchu tankových střel v zemi krátery, dým zastírá rozhled a to všechno dohromady vytváří jedinečnou atmosféru... ■

Paul Rose







Je tu simulováno 23 bitev, i když tu chybí joyridy Amíků.

PROFIL	
SPOLEČNOST:	Enterbrain
JMÉNO:	Yasushi Ishizu
ZAMĚSTNANÍ:	Ředitel
HISTORIE:	*Poweer Dools 2* - vojenský strategický simulátor odehrávající se v budoucnosti. Jediný, který kdy v Japonsku vyšel.
VLIVY:	Hollywoodské filmy z druhé světové války a vojenské hry.

CITÁT: **„V těchhle bitvách musíte přemýšlet za pochodu."**

JMÉNO:

CHAMPIONSHIP SURFER

POZNÁMKA:

PANE, POJĎTE SI ZASURFOVAT.





Vlna se blíží. Vzdouvání vln ovlivňuje i počasí.

SPECIFICACE

STYL:	Simulátor surfu
VYDAVATEL:	SCi
VÝROBCE:	Krome Studios
DATUM VYDÁNÍ:	Leden
HOTOVO:	80%

Dokud se Brad z Neighbours nevydal hledat slávu a štěstí do Brisbane, surfování se na našich obrazovkách moc často neobjevovalo. *Championship Surfer* se chce postarat o nápravu a rozšířit tento extrémní sport mezi nejširší pole hráčů.

Zkuste si napsat surfařskou hru a okamžitě narazíte na obrovský problém: vytvořit realisticky vyhlížející vodu. „Nebylo to nic jednoduchého, to je jasný," říká asistent producenta týmu *Surfer* Robert Watson z Krome Studios. „Použili jsme systém generace vln z *Mike Stewart's Pro Bodyboarding* na PC. Tenhle úrovňový design zatím nebyl na PlayStation nikdy vyzkoušen, alespoň pokud je nám známo. V přírodě nejsou nikdy dvě vlny úplně stejné, takže bylo důležité, aby se naše vlny co možná nejvíc lišily tvarem, velikostí, silou i délkou. Vytvořili jsme také různé povětrnostní podmínky, jako je déšť, bouře a hurikány. Tohle všechno má vliv na typ vln, na nichž surfujete."

Tony Hawk's předvedla, jak mohou hry o extrémních sportech těžit z rad odborníků, a tak byl na palubu přibrán amatérský mistr Austrálie Mark Richardson. Jak říká Watson: „Mark, který surfoval v nejuznávanějších oblastech po celém světě, jako je G-land, Kirra a Jeffreys Bay, nám pomohl s tvarem a realistickým vzhledem vln."

Na to, abyste vytvořili úspěšnou hru, ale samozřejmě nestačí hezké vlny. Takže co od *Championship Surfer* můžeme čekat dál? „V průběhu celé hry máte k dispozici O'Neilův surfařský tým," nadhodí Watson. „Na začátku máte přístup na dvě pláže, a abyste se dostali na další, musíte vyhrát ve všech úrovních obtížnosti v režimech Arcade a Championship. Začátečnická úroveň obsahuje čtyři pláže, amatérská sedm a profesionální deset."

Krome do hry zabudovali také zajímavý režim pro dva hráče. „Režim Rumble je bojovka pro dva hráče na vodě," vysvětluje Watson. „Vlna je pravidelná, takže se hráči mohou soustředit na to, aby sejmuli toho druhého. Hodně času jsme věnovali práci na power-upech a jejich efektech. Mohou být obranné nebo útočné a jsou to různé štíty, nezranitelnost, bomby a blesky. Ve vodě také plavou miny v podobě gumových kachniček - a způsobují výbuchy nebo vypouštějí jedovatý plyn."

No, říkají, že se na moři dějí horší věci. *PSM* si raději nasadí šnorchl a ploutve a půjde to prozkoumat zblízka. ■

Catherine Channon






Je tak realistická, bylo by ctí se tu utopit.

PROFIL

SPOLEČNOST:	Krome Studios
JMÉNO:	Robert Watson
ZAMĚSTNÁNÍ:	Asistent producenta
HISTORIE:	Pracoval na *Mike Stewart's Pro Bodyboarding*.
VLIVY:	Inspirací pro *Championship Surfer* byla PC hra *Mike Stewart's Pro Bodyboarding*.

CITÁT: **„Naše vlny se liší tvarem, velikostí, silou i délkou."**

JMÉNO:

HELLBOY

POZNAMKA:

OHROMNÝ A TĚŽCE VYZBROJENÝ DÉMON JE TADY KLAĎAS. KONEČNĚ ZMĚNA!







Vychovali ho obyčejní lidé, jimž se až do Hellboyových osmnáctin dařilo před ním tajit, že byl adoptován.

SPECIFICACE

STYL:	Third person akční adventure
VYDAVATEL:	Cryo Interactive
VÝROBCE:	Dark Horse Interactive
DATUM VYDÁNÍ:	Leden
HOTOVO:	80%



Ta postava nalevo je čistě náhodou Hellboy.

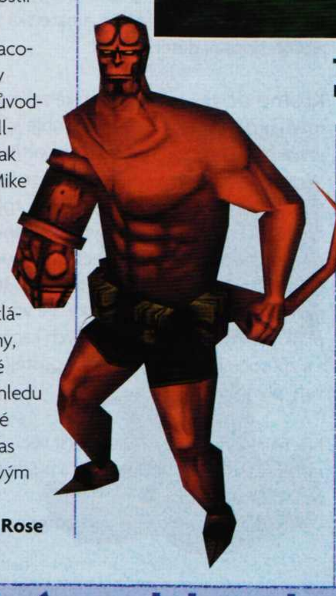
Úpadek popularity komiksů je v poslední době příkřejší než stěny Macochy, a tak se proslulé vydavatelství Marvel Comics rozhodlo soustředit se na místo nich na videohry. Kdyby se tedy Marvel, DC a ostatní vykašlali na komiksy, byla by to pro hráče tak trochu katastrofa. Nedávno se v dost slušném světle představil *Spider-Man*, který dokazuje, že hry vycházející z komiksů jsou skvělé ze dvou důvodů: zaprvé je to parádní zábavička jako taková a za druhé se tu komiks stává skutečností. Kdyby nebyla spojena s komiksem, byla by to jen další z mnoha her a ať obliba papírových komiksů upadá nebo ne, představují bohaté ložisko inspirace.

Hellboy vychází z komiksové série Dark Horse, kterou jak psal, tak kreslil komiksový idol Mike Mignola, a jedná se o akční adventuru ve třetí osobě, přičemž hlavním hrdinou je tu jistý rozkošný démon. Jeho zrození je obestřeno tajemstvím, vyrůstal mezi normálními lidmi jako malé červené dítě, ale nyní pracuje pro Ústav výzkumu a obrany proti paranormálním jevům, i když přece jen dostal výjimku a nemusí chodit v obleku. V rámci práce pro ústav pátrá Hellboy po stopách, které by mu objasnily něco z jeho minulosti, a zároveň musí čelit různým tajemstvím typu *X-Files*. Hra *Hellboy* se odehrává v Československu roku 1962 a náš červený hrdina se ocitá v blázinci, kde se jeden z chovanců snaží odemknout portál vedoucí do říše nevyslovitelného zla. Možná vám to připadá poněkud otřepané, ale vydavatel Cryo Interactive slibuje zápletku se spoustou překvapení. Výkonný producent *Hellboy* Olivier Lebourg říká: „Zaměřili jsme ji na obyčejné hráče, ale fanoušci komiksů si budou moci vychutnat víc maličkostí."

Tvůrce *Hellboye* Mike Mignola spolupracoval při vývoji titulu, navrhoval zvraty zápletky a dohlížel na to, aby se hra nezpronevěřila původnímu zdroji inspirace. „Barvy, dialogy, děj, Hellboyova gesta. snažili jsme se komiksu držet tak úzce, jak to jen šlo," vysvětluje Lebourg. „A Mike Mignola rovněž spolupracoval při vytváření dialogů v celé hře."

Jak je to tedy s hratelností? *Hellboy* se odehrává ve 120 "obrazovkách" na šesti různých místech, která žhavě rudým očím předkládají spousty hlavolamů; hřbitov v centru Prahy, blázinec, středověký klášter, kanály, opuštěné město a samozřejmě i samotné peklo. Při pohledu na tyto úrovně, v nichž vystupují zlí mnichové a zmutované sestry, spadne nejedna čelist. Čas ukáže, je-li *Hellboy* bránou do nebe či ďáblovým zatracencem. ■

Paul Rose



PROFIL

SPOLEČNOST:	Cryo
JMÉNO:	Olivier Lebourg
ZAMĚSTNÁNÍ:	Výkonný producent
HISTORIE:	Lebourg pracuje v Cryo už sedm let a dozíral mj. na *Hard Boiled* a *Pax Corpus*.
VLIVY:	Komiks *Hellboy*, prozrazuje tajemně...

CITÁT: **„Snažili jsme se komiksu držet tak úzce, jak to jen šlo."** HELLBOY



VÁLEČNÉ HRY

Text: Jan Modrák, Foto: Chris North

SPOLU S KOLEGY Z ANGLICKÉ REDAKCE JSME NAVŠTÍVILI JEDEN ÚTVAR BRITSKÉ KRÁLOVSKÉ ARMÁDY NEDALEKO SALISBURY, KAM JSME SE ROZJELI HLEDAT RÁJ STŘÍLEČEK A BOJOVEK.



Moderně vybavená armáda, jakou je ta britská, to je sen každého kluka/muže, který rád paří válečné hry - rozlehlé komplexy cvičišť, ubikací, střelnic, kus země plné simulátorů zbraní, laserových pušek a tanků. Naše armáda zatím může jen tiše závidět, ale co není, může být - útvar nedaleko Salisbury se jmenuje Green Howards a je to jeden z nejstarších a nejhrdějších praporů v armádě, jehož hlavní náplní je výcvik.

A tak když jsme nedávno pracovně navštívili naše kolegy v Anglii, rádi jsme přijali pozvání tento prapor navštívit. Z Bathu, kde sídlí britská redakce *PSM*, to byla jen krátká cesta vlakem do Warminsteru na okraji salisburských plání, kde nás čekala možnost vyzkoušet si skutečné verze zbraní a vozidel, které tak důvěrně znají hráči po celém světě, a nakonec si položit otázku: není to ve hrách dokonce ještě lepší než ve skutečnosti?

Mnoho ze zdejších vojáků už mělo příležitost vyzkoušet si boj ve skutečnosti. Někteří z nich bojovali v zálivu a dodnes mají v živoucí paměti smrtící sílu zbraní, které mají na starosti. My, jakožto hráči videoher, se vždy pokoušíme nepřítele hned zabít, poněvadž to povětšinou bývá jediný způsob, jak jej zastavit. Oproti tomu nás překvapilo, že ve válce „člověk míří spíš tak, aby nepřítele zranil, než aby ho hned zabil," říká kapitán Rory Phillips. „Když je někdo zraněný, je pravděpodobné, že mu někdo půjde na pomoc, a tak můžete dobře mířenou střelou na nohy vyřadit z boje jednoho až dva muže najednou."

Hmm, to by jistě bylo zajímavé obohacení herního AI! Ve hrách nepřátelé postupují většinou úplně zaslepeně, bez sebemenšího ohledu na svou bezpečnost, natožpak o bezpečnost svých kamarádů. Že by nám něco podobného nabídl *Metal Gear Solid 2?*

Pochopitelně účinky zbraní jsou mnohem krutější, než jak to je zobrazováno ve videohrách. Každý pokus přiblížit válečné hry jejich drsné realitě by měl za následek okamžitý zásah cenzorů, stejně jako rozzuřenou odezvu ze strany veřejnosti. Četař Ellis, charismatický to velitel jednoho Geordie Warriora, nám k tomu řekl: „Vezměte si třeba tuhle patronu," a ukázal na nevinně vyhlížející váleček se špičkou na jednom konci. „To proletí tankem a udělá v něm takovouhle díru," a svýma velkýma rukama naznačí díru velikosti malého svatebního koláčku. No, a není to trochu škoda, když byste nepřítele mohli zasáhnout nějakou vysoce výbušnou látkou? „Jasně, mů-









Zrozen k velení: naučili jsme se několik nových triků. Ještě štěstí, že máme modrou.

že to tak vypadat, ale když tahle věcička na druhé straně tanku vyletí ven, vycucne všechno, co se v té době v tanku nachází.

Četař Ellis je ztělesněním kvalit, jež byste čekali u frontového vojáka. Vyjadřuje se na rovinu, hodně toho zná, je to profesionál každým coulem a má tak trochu sklony k lehkomyslnosti - kvalita, jež je prý pro vojáka naprosto klíčová. Pro takové muže, stejně jako pro čerstvé rekruty, jsou principy dezinfikovaného násilí, spojené s počítačovými hrami, něčím, co lze přijmout bez sebemenšího zaváhání. V situaci, kdy běží o holý život, je především zapotřebí zbavit protivníka jeho lidskosti. Jak nám prozradil kapitán Phillips: „Na vzdálenost 500 metrů se lidi zabíjejí mnohem snadněji, to jim totiž nevidíte do obličeje." Četař Ellis prošel za války v zálivu Irákem a měl možnost vidět vše na vlastní oči. Rozpovídal se o skutečně fenomenálních vlastnostech obrněného transportéru Warrior Armoured Fighting Vehicle. Ten i při jízdě v plné rychlosti, což je skoro 70 km/h, dokáže zastavit doslova na místě - brzdná dráha není delší než jeho vlastní délka. „Toho jsme v zálivu zhusta využívali," vysvětluje a na mysli má pozemní bitvy, v nichž v drsných pouštních podmínkách museli čelit iráckým oddílům v zákopech. „Šli jsme do toho po hlavě, vjeli do zákopu, tam se otočili doslova na pětníku a sypali granáty všemi směry." Zkáza je pak absolutní. „Jo, tomu říkám účinný boj."

Podobná brutalita je dobře známá i pařanům. Jen si vzpomeňte, kolikrát jste číhali v záloze a bez mrknutí oka sestřelovali jednoho nepřítele za druhým, jak vycházeli zpoza rohu. Ellis to nevypráví s žádnou hrdostí, přesto však z jeho hlasu vyčtete pevné přesvědčení, že právě taková míra efektivity je pro válku naprosto nezbytná. Bylo to těžké? „Ano, bylo to hodně těžké," odvětí, „ale pořád to bylo lepší než vylézt ven a nechat se zastřelit."

Když jsme v reportáži CNN viděli vojáky OSN, jak je lidé objímají na ulici, jen málokomu došlo, jak drsný musí dnešní voják být. Když nás vojáci později vzali na vyjížďku a my v jednom z transportérů letěli po krajině, živě jsme si dokázali představit, jaká by to byla hrůza řítit se do bitvy, v níž by na vás na každém kroku čekala smrt.

Ale jakékoli byly naše počáteční pocity, vše rychle zmizelo, když jsme dostali do ruky volant a mohli si vyzkoušet, jak se tyhle mašiny řídí. Nuže, vítejte do té nejlepší válečné arkády. ▶

PLAYSTATION V ZÁKOPECH

Podle kapitána Phillipse mělo na 75% vojáků v Severním Irsku PlayStation. Společenský život mimo kasárna nebyl nic moc, a tak konzoly ulehčily domácí atmosféře, jež by mohla přerůst v ponorkovou nemoc.

Schopnosti vyžadované od hráče videoher jsou nepostradatelné i v armádě, a nejde jenom o otázku koordinace oka a ruky. „Aspekt řešení problémů se přirozeně hodí," říká kapitán Phillips. „My zde potřebujeme lidi, kteří dokáží komplexně myslet. A vůbec není na škodu, pokud ulítávají na taktických hrách nebo střílečkách, třeba takovém *Syphon Filterovi 2.*"









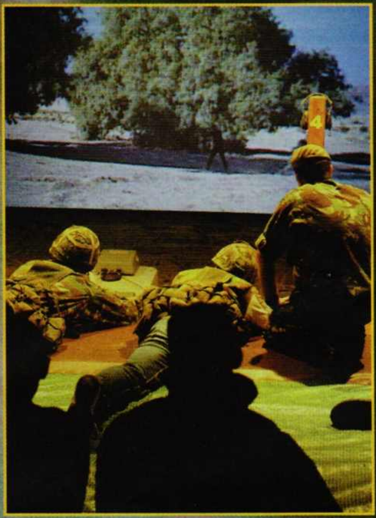
SPECIALISTA ODSTŘELOVAČ

Odstřelovačské pušky jsou dnes základní položkou téměř každé akční hry, a tak jsme se zeptali, jaký musí být dobrý odstřelovač ve skutečnosti. Tvrdý. Jsou to fakt tvrdí chlapi. Kaprál Lee Jowers vypráví, jak musel trávit celé dny v poli sám, snažit se co nejméně hýbat a hledat si dobrou pozici. Přirozeně obrovsky důležitá je zde fyzická zdatnost, aby odstřelovač zůstal zdravý a výkonný i v nepříznivých podmínkách. A někdy se tato tvrdost vyplatí: „Často když máme cvičení s ostatními prapory, tak jejich velitele odděláme hned v prvních minutách dobře mířenou střelou," směje se kaprál Jowers.

Na rozdíl od her, jako byla třeba *Silent Scope,* odstřelovači v poli vždy pracují v páru a vzájemně se kryjí. Jeden má hlavní pušku, druhý lehčí zbraň pro náhodné střety - to kdyby jejich pozice byla odhalena. Technika střelby je jednoduchá a neúprosná: pokud je cíl vzdálen do 600 metrů, míří se na hlavu, nejlepší místo pro smrtící zásah. Pokud je nepřítel dále než 1.100 metrů, což je účinný dostřel, míří se na tělo. Zásah je zde jistější a stále existuje velká pravděpodobnost zabití.



CVIČIŠTĚ PRO MALÉ ZBRANĚ - VIRTUÁLNÍ STŘELNICE



Tak tohle je ta nejlepší střílečka v první osobě. Máte možnost si vyzkoušet malé, ale zatraceně silné zbraně, jako třeba standardní pušku SA-80 nebo protiraketovou bazuku, a to proti nepřátelům valícím se na vás z filmového plátna. Čekají na vás rovněž počítačově generované cíle. Paralely s videohrami jsou nejenom zjevné, zde přímo úmyslné. Střelnice je postavena tak, jako byste stříleli skutečnými ostrými náboji a má vojákům pomoci napadat živé terče. Díky moderní technologii internetu je možné organizovat bitvy pro několik vojáků, kteří bojují proti sobě - dokonce by šlo bojovat i proti podobné armádě z kterékoli části světa, kdyby byla vybavena podobným systémem. Dočkáme se někdy periferní protitankové pušky i pro naše konzoly doma? No to by byla paráda.



Pytel smíchu: Náš člověk střílející na armádní video.



Jedna jedna: PS2 vrací úder se Silent Scope.

PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Není nic moc, ale video je fakt hezké.	7
HRATELNOST:	Sranda, navíc umožňuje i týmovou spolupráci, takže do toho můžete jít hned tři.	7
ŽIVOTNOST:	Omezené scénáře by mohly být realističtější.	6

CELKOVĚ
Chudý příbuzný vnější reality, přesto stále o fous lepší než videohry, a to hlavně proto, že dostanete velkou pušku a můžete pařit síťově (o velké obrazovce ani nemluvě). Rozhodně to stojí za pokus.

7 Z DESETI

TRENAŽÉR PŘESNÉ STŘELBY Z TANKU CHALLENGER II



Pal. Šest milionů majitelů PS má dobrou průpravu k tomu usednout do tanku Challenger.

Pokud to umíte s joypadem Dual Shock, existuje velká pravděpodobnost, že hravě zvládnete i ovládání tanku Challenger II. Zbraň se ovládá analogovou páčkou a střílí se tak, že zaměříte daný cíl a stisknete tlačítko.

Technologie současných simulátorů umožňuje jednoduché grafické znázornění tanků a helikoptér v evropském terénu. Až se vám podaří sejmout několik vrtulníků z oblohy, rychle se přepnete do režimu samopalu a zlikvidujete vojáky prchající z rozbitých strojů - po zásahu bude následovat krvavý vodotrysk.

Druhý simulátor věrně znázorňuje interiér tanku Challenger II. Coby střelec se musíte vtlačit do malinkého prostoru mezi nohy velitele, který nejenom že vám vybírá cíl střelby, ale zároveň dává instrukce řidičovi, kam jet, a taktickým okem sleduje vývoj bitvy kolem sebe. Skutečný tank je neuvěřitelná bestie, ovšem až se vám na simulátoru podaří bez sebemenších problémů oddělat několik podobných vozidel, začne se člověk najednou cítit docela zranitelný. Bylo nám řečeno, že dobrý střelec dokáže zlikvidovat až šest tanků za minutu. Za výcvik velitelů tanků je odpovědný kaprál Mason, který nám vysvětluje důsledky přímého zásahu: „No, to to prostě máte spočítané." Tady nemáte žádné tři životy. No ale z trubky s horkou vodou si alespoň můžete udělat kávu.



Pal! Tuhle divnou věc na monitoru [illegible] te prostě odpálit.



PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Vizuálně standardní spektrum s trochou kečupu místo krve.	1
HRATELNOST:	Snadno to pochopíte, ale nedá se s tím jezdit.	3
ŽIVOTNOST:	Neudrží vaši pozornost tak dlouho jako pořádná puška.	2

CELKOVĚ
Musíte sedět v budce, ale nakonec to není nic moc, poněvadž se nemůžete nikam pohybovat. Navíc pokud to koupíte, hra okamžitě končí. To je přece proti pravidlům.

3 Z DESETI

WARRIOR ARMOURED FIGHTING VEHICLE - TANKOVÝ SIMULÁTOR

Problém s playstationovými tankovými simulátory je v tom, že jsou zábavné pouze tehdy, když něco vyhazujete do vzduchu. Ve skutečnosti je jízda ve warrioru (to není tank, ale obrněný transportér) naprosto úžasný zážitek. Sednout si za volant, to je jako jízda v opancéřované volze (ještě si pamatujete na volhy, že?). Když jsme si to zkusili poprvé, vždy jsme před nerovností v terénu zpomalovali, ale to už na nás Ellis řval: „Co děláte! Nohu na plyn a dopředu!" Bláto nám lítalo na sklo a my letěli po těžkém terénu a vyjeté koleje nás táhly do stop vozidel před námi. Můžete jet kamkoli, rozbít cokoli a dokonce k tomu jsou fešná sluchátka, jaká mají operátoři v telefonních střediscích.

Kromě řidiče, velitele a střelce se do malinkatého prostoru vejde sedm dalších vojáků. Se zavřenými poklopy to může být pěkně strašidelné. Už takhle jsme tu namačkaní jak sardinky, a to máme vzadu pouze tři lidi. Kaprál Mason nám popisuje, jak jeden budoucí důstojník shledal situaci v zadní části transportéru trochu. no nepohodlnou. A skončilo to tím, že všech šest chlapů v tanku blilo jako alíci. „To bylo fakt od stěny ke stěně," vzpomíná Ellis. „Hrozně to tu pak smrdělo." Ale bez legrácek, tenhle tank má obrovský potenciál pro hru více hráčů, protože každý aspekt ovládání vozidla vyžaduje úplně něco jiného a skýtá jiné radosti. Představte si, že jste velitel, svému řidiči nařizujete střelbu na cíl a šoférovi jízdu přes nedaleký pahorek.





Díky moc, tohle fakt stálo za to. PlayStation se v tomhle rovnat nemůže.



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	To vám kolem ksichtu létá skutečné bahno. A kapky deště.	8
HRATELNOST:	Větší zábava než jakákoli tanková hra pro PlayStation. Jak se dalo tušit.	9
ŽIVOTNOST:	Nakonec se vám přece jen zachce zkusit to střílení.	8

CELKOVĚ
Ukazuje, že tanky, to nejsou jenom hlavně. Nicméně vyhlídky na to, že při každé projížďce zvrátíte oběd, jsou trochu nevábivé. Pěkné rychlé bestie to jsou.

8 Z DESETI

TAKTICKÉ SIMULÁTORY (TES) - VÁLEČNÉ HRY S LASEROVÝMI ZBRANĚMI





Armáda rovněž používá technologii laserových pušek ve stylu PlayStation, a to pro simulované bitvy v terénu. Můžete střílet na skutečné cíle, jako jsou vojáci a tanky. Signál vysílaný z pušky se při zásahu rozsvítí, tudíž tímto způsobem lze 'zabíjet' protivníky, aniž by přitom bylo možné nějak podvádět. Zbraně vypadají úplně stejně jako jejich reálné protějšky a stejně tolik i váží. Stejný je i jejich dostřel. Z SA-80 se navíc střílí slepými patronami, takže v kombinaci se signálem nejenom že zjistíte, jak přesná je vaše střelba, ale rovněž cítíte i to, jak moc puška „kope". Vše se zde dělá ve jménu realismu a v potaz se berou i ty nejmenší detaily. Větší zbraně, například protitankové bazuky, vysílají zezadu oheň a vydávají stejný zvuk jako při ostré palbě. Tím se - stejně jako ve skutečné bitvě - prozrazuje střelcova pozice. Králem laserových pušek je MILAN, na rameni nošený protitankový bombarďák s úžasným dostřelem. Zamířili jsme na obrněný transportér (stejný, v jakém jsme jeli) na horizontu a stiskli spoušť. Jinak to všechno funguje úplně stejně jako ve skutečnosti. Když vystřelíte virtuální střelu, objeví se malé světélko, jež napodobuje signaturu skutečné střely. Tu pak navedete domů pohybem zbraně.





Ryba ve vodě: Nám to se zbraněmi jde, my jsme totiž rodilí zabijáci.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Lepší než ve skutečnosti to být nemůže. Jen by to chtělo pár raket.	9
HRATELNOST:	Spousta protivníků a skvělý terén, ale stačí jeden zásah a je po vás.	10
ŽIVOTNOST:	Nekonečná, fakt. Spousta zbraní a inteligentní protivníci.	10

CELKOVĚ
Třešnička na dortu. Tohle je ta nejlepší válečná hra, jakou jsme kdy viděli. Lepší už to být nemůže. Pak už jen opravdový boj, ale to si zase umažete spodní prádlo. Tomuhle se žádná videohra prostě rovnat nemůže.

10 Z DESETI

zuby/**roztrhání**/stříbrná/**kulka**/krev

Vydavatel: Activision
Výrobce: Hammerhead
Počet hráčů: 1
Datum vydání: Prosinec

Blade

AKČNOST NA OSTŘÍ NOŽE ANEBO DVOUSEČNÝ MEČ? BLADE PŘICHÁZÍ SE SVÝMI PRÁVY (A NĚKOLIKA UPÍRY).

VYBAVENÍ



Podržením L2 a poté stiskáváním šipek procházíte inventář. Vybraná položka je zobrazena v tomto rámečku, a to dokonce i s ukazatelem kvantity.

ZDRAVÍ A ŠTĚSTÍ



Ukazatel vašeho zdraví. To je celkem jasné - tady vás žádná překvapení nečekají. Po cestě je spousta lékárniček, takže pokud nevletíte oslabeni do šíleného boje, měli byste být v pohodě.



Hra *Blade,* inspirovaná jak komiksem, tak stejnojmenným filmem, vás postaví do role lovce upírů procházejícího setmělými velkoměsty, oddělávajícího přirozené, nadpřirozené a také absolutně nepřirozené lotry, přičemž po cestě ještě musíte vyřešit několik puzzle.

Ale *Blade* je hlavně a především krvelačná akční hra, jež se zaměřuje na souboje s širokou škálou hrozivých zbraní, zvláště pak speciálního samurajského meče na upíry. Ten je jakožto základní zbraň celkem účinný, jen bohužel trochu zklame omezený počet chvatů, které s ním lze provádět.

Co se týče ostatních zbraní na boj zdálky, je třeba si své nářadíčko vybírat obezřetně. Je zbytečné vyplácat dobré stříbrné kulky na nějakého ubožáka - na to vám bohatě postačí obyčejné broky. Speciální stříbrné patrony je dobré si schovat na zombíky, kteří po zásahu obyčejnými náboji ještě víc ožijí, namísto aby lehli.

Blade disponuje velmi neobvyklým a účinným systémem zacílení. Při stisknutí R1 se zaměříte na nejbližšího nepřítele a čím déle tlačítko tisknete, tím přesnější zamíření je. A když se vám podaří vystřelit v magickém okamžiku, zasažený nepřítel se skácí smrtelně zraněn - spokojenost zaručena.

Ovládání je důkladné, byť zprvu trochu matoucí. Ke všem svým věcem a zbraním máte přístup po celou hru. Nejsou zde žádná složitá menu obrazovky, jež by vás odváděla od dění. Namísto toho je využito každé tlačítko na joypadu, což znamená, že máte bezprostřední kontrolu nad všemi nejdůležitějšími činnostmi. Naší jedinou skutečnou výtkou je v tomto ohledu to, že při soustavném ostřelování musíte držet jedno tlačítko stisknuté, zatímco druhou rukou pohybujete doprava nebo doleva. Je to trochu staromódní - nesplnilo by tento účel L1 nebo R1? Nicméně nemáte zde moc příležitostí zamýšlet se nad chybami systému - souboje s nepřátelskou přesilou jsou četné a není nic lepšího, jak se dostat do proudu dění, než útok třech zombií najednou.

> **„Není nic lepšího, jak se dostat do akce, než útok třech zombií najednou."**

K tomu si připočtěte jednotlivé prvky *Blade* a máte před sebou potenciálně úchvatnou, akčně nabitou záležitost. V rané verzi, kterou jsme měli možnost hrát, bylo ještě několik věcí nerozřešených, ale nic, co by hru nějak poškozovalo. Dejme tomu ještě tak měsíc a budeme moci vyhlazovat upíří kmeny Erebusu v plné nádheře. Tedy, doufejme. ■

Al Bickham

NA CÍL



U zacíleného nepřítele je rovněž ukazatel energie a barevné kolečko. Červené znamená lidského nepřítele, žluté označuje zombii. Když vystřelíte ve správný moment, je to naprostá nádhera.

MRTVOLY BEZ OKOLKŮ



Když uvidíte nepřítele, moc se nerozpakujte - snažte se jej vyřídit co nejrychleji. Nikdy nevíte, kdy se objeví někdo další a přidá se k němu proti vám.

PAŠÁK



Blade dělá to, co umí nejlépe - totiž rozsekat někoho svým mečem. Meč je skutečně vynikající zbraň pro nenadálé útoky zezadu - rychle vyřídíte osamělé nepřátele.



Scény z ulic jsou zde zastoupeny v bohaté míře. Jako většina hrdinů z komiksů, i vy bojujete proti hnusnému podbřišku společnosti. Hmm, hlavně si ale nezapomeňte umýt před večeří ruce.





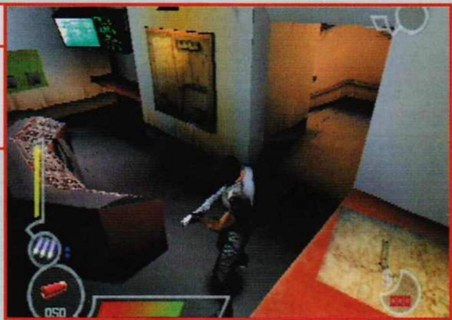


Červená komnata nahoře ukrývá několik temných tajemství. Když do ní vstoupíte, vypadá prázdná, ale pak vás najednou napadnou zombie. Fuj, podobná místa ale často skrývají rovněž vypínače a bonusy - proto mějte oči na šťopkách.



ZÁBĚRY Z KAMERY

Některé místnosti - obvykle ty signalizující slepou uličku - si můžete prohlédnout pomocí kamery ve stylu Resi.



NA ZÁCHODCÍCH

Blade narazí na zombii skrývající se na záchodcích. Našijte do toho hajzla obě hlavně a pak napište žádost na městský úřad, aby mu odňali parkovací výjimku.

ROZMANITOST? KOŘENÍ ŽIVOTA? Různorodé úrovně? To si piš.











Každá mise je takovou malou odyseou. Dokonalý příklad toho nám poskytne hned první úroveň. *Blade* začíná ve skladišti, ale scenérie se záhy mění a on vzápětí proléză tunely, než vyleze na ulici. Odtud musí najít cestu k nákladní lodi kotvící v přístavu. To je dobrý úvod do ovládání a způsobu, jak hra funguje - *Blade* není žádný *Metal Gear Solid*, ale přesto obsahuje jisté prvky plížení. Pokud se vám náhodou podaří dostat se nepříteli do zad, můžete ho párkrát poštouchnout mečem a on se skácí jak pytel hnoje.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Spousta soubojů
- Rozmanitá prostředí
- Rychlost

MINUSY

- Postrádá rozmanitost
- Nic moc boj zblízka

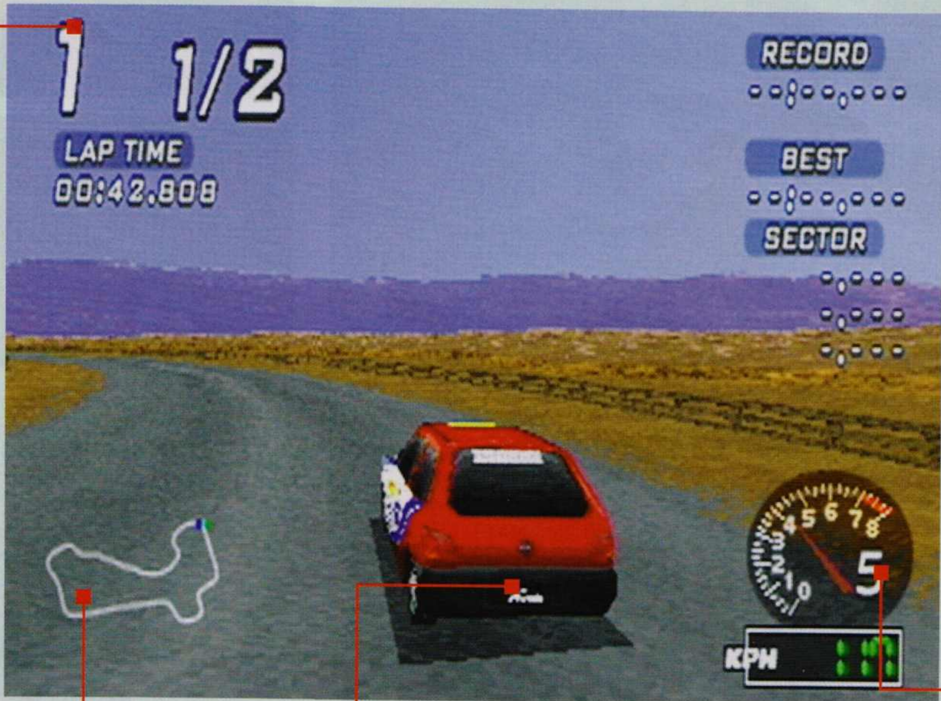
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Podaří-li se vychytat mouchy z rané verze, pak by tohle mohl být kvalitní titul. Možná někomu hra přijde trochu jednoduchá - nakonec není to nic jiného než sbírání zbraní a neustálý boj - ale i tak je to dobrá zábava.

Vydavatel: Empire Interactive
Výrobce: Toolbox Design
Počet hráčů: 1 až 4
Datum vydání: Leden

Ford Racing

TADY TO VYPADÁ NA PROJÍŽĎKU V RODINNÝCH VOZECH PO VENKOVSKÝCH USEDLOSTECH. HMMM.

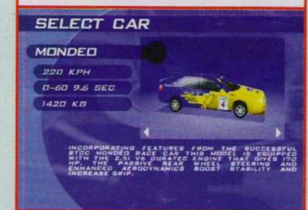


NA ČELE



Jakmile se dostanete na čelo, stačí, když budete v občasných obtížnějších zatáčkách používat dobře brzdy, a nic vás o vedení nepřipraví. Zbytek pole zůstane v uctivé vzdálenosti za vámi a vaši nadvládu ohrozí jen zřídka.

VKUSNÁ MENU



Menu jsou velmi přívětivá a naprosto plynulé přecházení mezi obrazovkami z nich činí dosud asi nejlepší prvek *Ford Racing*. Fakticky jsou úžasná.

VOLBA TRATI

Je vždycky dobré vědět o prudké zatáčce dopředu a přesně za tímto účelem je zde mapa. *Ford Racing* nabízí deset originálních okruhů, na nichž můžete závodit. Ale i tak je to něco jiného než Silverstone.

LUXUSNÍ VOZY

Když si vezmete, že takového escorta koupíte v bazaru za padesát tisíc, pak vyhlídky na to, že jej budete moct řídit ve hře, nejsou nijak zvlášť lákavé. A ne že by tahle hranatá krabice byla bůhvíjak silná.



MALÉ NAKUPOVÁNÍ



Zvolte si kariérní režim a za vítězství v závodě získáte peněžité ceny, přičemž prostředky pak můžete investovat do svých vozů a konkurenci porážet ještě snadněji.

RYCHLÍ DÉMONI

Vaše fiesta prostě víc než 140 neudělá. Ve vrcholných fázích své kariéry ale alespoň dostanete šanci vyzkoušet si přece jen sportovnější modely, třeba Ford Mustang nebo GT90.

Název říká vše. Toto je hra, jež vám otevírá dveře k nejbližšímu dealerovi Fordu a staví vás před absolutní souboj: Ford Escort proti Fordu Fiesta. Tedy, moment.

Ale ty jsme viděli včera na ulici před barákem, nemohli bychom zkusit nějaké ferrari nebo něco na ten způsob? Bohužel nikoli. Ford se dal dohromady s Empire, aby udělali hru založenou výhradně na vlastních modelech této automobilky.

V kariérním režimu začínáte jako bezvýznamný řidič-bažant v takové maličké plechovce, přičemž se můžete propracovat až k titulu mistra světa - mezitím se ale musíte utkávat s dalšími majiteli fordů a získávat body do šampionátu a peníze za ceny.

Bohužel asi nikterak nepřekvapí, že pro svůj omezený rozsah je *Ford Racing* jako hra trochu nudná. Ostatně závodit v důvěrně známých, každodenních autech s malým výkonem nebylo nikdy něčím, na co by se člověk nějak těšil, a to i tehdy, když vám AI servíruje vítězství doslova na talíři. *Ford Racing* tedy vyvolá asi stejné uspokojení jako jízda Fordem Ka v dopravní špičce. Tuhle hru je prostě třeba předělat.

Nick Ellis

> „*Ford Racing* tedy vyvolá asi stejné uspokojení jako jízda Fordem Ka v dopravní špičce."

PSM NÁZOR

PLUSY
- Hmm, skvělá menu
- Nedělní projížďky
- Všechny nejnovější modely

MINUSY
- Neschopná konkurence
- Nedělní projížďky
- Žádné Cortiny ani Capri

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Má-li být hratelnost alespoň trochu zajímavá, potřebuje hra podstatně vylepšit. Počítačem ovládané vozy potřebují zásadní mozkovou operaci, aby jezdily trochu lépe – jinak bude *Ford Racing* totálně na odpis. Jak to dopadlo, zjistíme v playtestu v příštím čísle.

Vydavatel: Electonic Arts
Výrobce: In-house
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Leden

007 Racing

CO MÁ TOHLE ZNAMENAT? BOND VE SVÉ VLASTNÍ ZÁVODNÍ HŘE? PŘIPOJTE SE KE Q A DOZVÍTE SE VÍC.

ACH, JAMESI



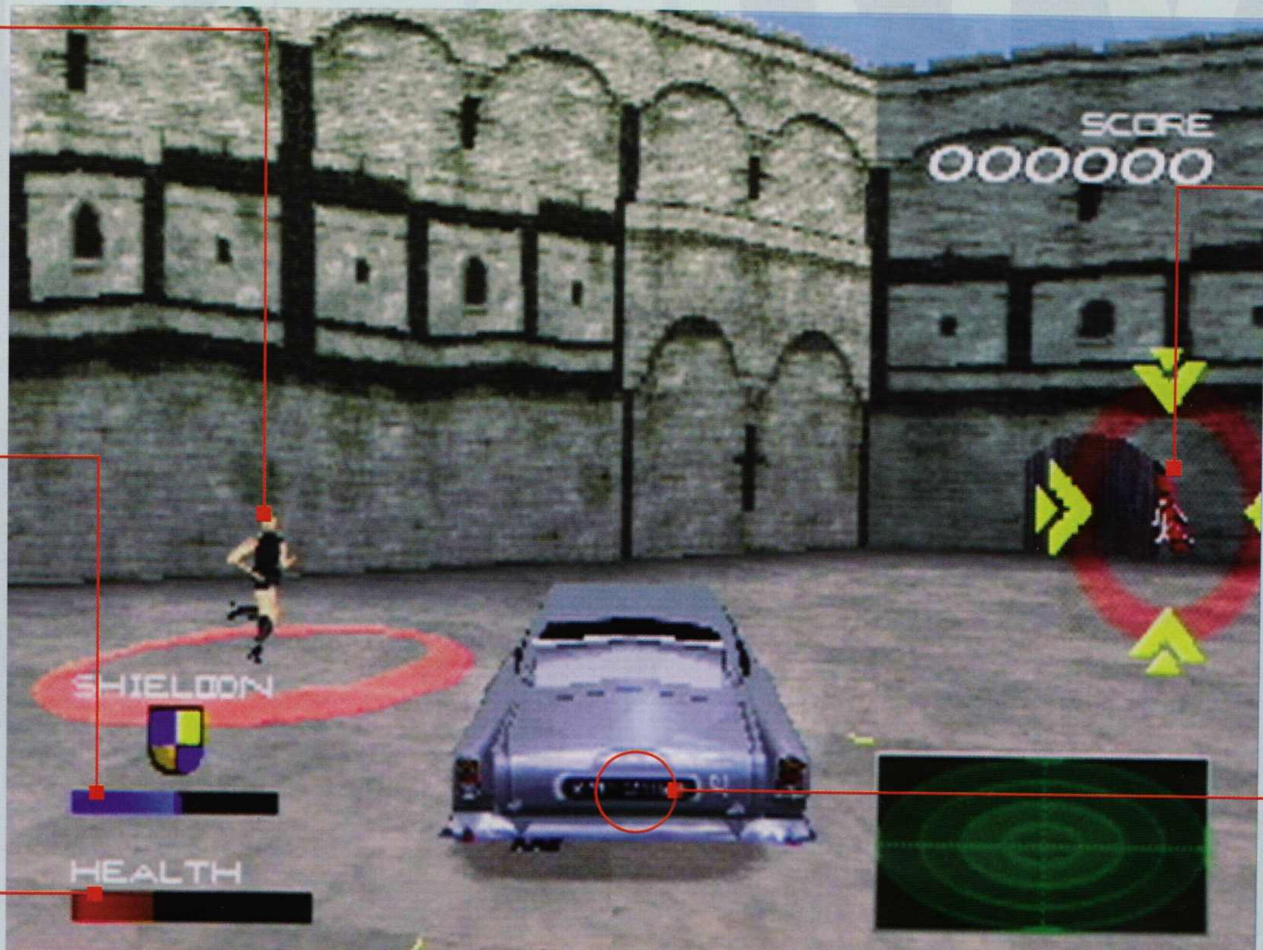
To byste prostě nebyl vy, kdyby tu nebyla spousta krásných žen v ohrožení. Anebo se snad mýlíme, pane Bonde? Tohle je slečna Cherise Little. Přestaňte se uculovat.

VÝZBROJ

Rakety jsou skvělé pro sejmutí nepřátelských aut, tak je sbírejte co nejpečlivěji. Kulomety ve světlech jsou běžný standard, a až vám budeme moci věřit, poskytneme vám ještě nějaké dokonalejší zbraně z Q Branch, například laser na kolech.

HAZARD SE ZDRAVÍM

Můžete si myslet, že jste nezničitelný, ale auta rozhodně nejsou, a tak na ně dávejte pozor. Pokud tento ukazatel příliš klesne, můžete klidně zamávat jak ztracené misi, tak bonusu.



Á, tady jste, Bonde. Čekal jsem vás. Že jste se zapomněl s naší novou instruktorkou, říkáte. Tomu bych docela věřil. Ale teď poslouchejte, 007, tohle je zatraceně důležité.

Jako kdyby jeden svět nestačil, Electronic Arts a ďábelsky inventivní Q Branch se spojily, aby vám přinesly závodní hru zcela založenou na Bondovi. Hra není ještě úplně hotová, leč vysoké šarže v *PlayStation Magazínu* mne požádaly, abych udělal rychlé preview určené "pouze vašim očí" - to abyste věděli, co můžete čekat, až se hra dostane v prosinci na trh.

Nehrajte na nás pitomce, milý 007, my víme, že navzdory názvu tohle není žádná tradiční závodní hra, kde se vyměňují pneumatiky a podobné věci. My moc dobře víme, jak rád si špiníte ruce. Proto je hra spíš něco na způsob *Drivera,* v níž dostanete příležitost projet se ve všech těch nádherných a drahých vozech, a to v 15 rychlých, svět zachraňujících misích v řadě exotických míst sahajících od Jižní Ameriky až po Monako.

Čeká vás obvyklá sbírka politických teroristů, šílených a naprosto zkažených geniálních vědátorů, nájemných vrahů a překrásných vražedkyň, jež je vám dovoleno zabíjet. A pokud se vám podaří přivést tyhle všechny před spravedlnost, máme takový dojem, že pak vás čeká tak trochu drsný režim - to za odměnu.

Q Branch a M zůstávají v kontaktu přes satelitní spojení, jehož prostřednictvím vás aktuálně informují o úkolech vaší mise, nabízejí rady a dávají pozor, abyste nespadl do nějakého průšvihu. No, prostě, znáte to, Bonde. Hlavně buďte co nejvíc potichu.

Po našem soudu vše zatím nasvědčuje tomu, že hra bude docela zábavným kouskem. Je zde nicméně nepatrná obava, že celá tato záležitost by mohla být příliš krátká, aby dokázala zabavit někoho, jako jste vy, kdo dokáže udržet jistou dávku minimálního soustředění libovolně dlouho, ovšem vás by zase mohla přitáhnout možnost vylepšení svého starého skóre a získání přístupu k utajeným prvkům.

> **„Je to spíš něco na způsob *Drivera*, kdy se můžete projet ve všech těch autech, která má Bond rád."**

Tak to by pro teď bylo asi vše, ovšem rozhodně si nenechejte ujít plnou recenzi, již přineseme už v příštím čísle časopisu. A pošlete mi sem Moneypenny, potřebuji ji vyslechnout. Panebože, kdy vyrostete, 007? ■

Nick Ellis







Dálkové ovládání

Bohužel tady došlo k poruše v tranzitu, takže musíte BMW řídit přes dálkové ovládání a navigovat prostřednictvím průmyslových kamer v budově.

ZÁKEŘNÁ FINTA

Jednoduchá, ale účinná. Vezměte plechovky s olejem a pořádně to nepříteli namazejte, jen ať se vymázne. Taky můžete použít kouřové kanystry a ztratit se v oblaku dýmu.

ŽIHADLO DO ZADKU

Ano, přirozeně, nové laserově naváděné střely stinger naženou strach každému. Naši lidi v terénu je poschovávali po cestě. Obzvláště se hodí pro likvidaci otravných letadel.







Pro dva hráče

Pokud se budete chtít pobavit, 007, pak tu je pro vás režim pro dva hráče, kde můžete hrát buď proti kamarádovi, anebo v týmu. Čeká vás spousta zajímavých arén, ale dosud se nám do nich nepodařilo získat přístup.



NENECHTE SE ZLOMIT

S touto extra záležitostí jste už možná seznámeni. Pro dočasnou nezranitelnost stačí pancéřový štít.

HVĚZDNÉ VOZY

RÁDI BYCHOM JE PRO ZMĚNU JEDNOU VIDĚLI V CELKU







Záběry na vaše auta v intro sekvenci by vám měly leccos připomenout, poručíku. Q Branch dělala co bylo v jejích silách, aby upravila DB5, Lotus i Z3 a vy jste mohl své mise provést tím nejstylovějším způsobem. Co kdybyste je jednou zkusil vrátit zpět v celku? Vždyť víte, jaký máme vztah ke svým vynálezům. A na autech si Q obzvláště potrpí.

Aston Martin DB5 *(Goldfinger)*
BMW Z3 *(Zlaté oko)*
Lotus Esprit *(Špion, který mě miloval)*
BMW 750i *(Zítřek nikdy neumírá)*
Aston Martin Vantage *(Žít a nechat zemřít)*





PSM NÁZOR

PLUSY
- Vysoko oktanový děj
- Skvělá auta
- Je to Bond

MINUSY
- Jenom 15 misí
- Někdy je lepší chodit
- Motory mají divný zvuk

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Informace, které jste obdrželi v této zprávě, jsou přísně tajné. Pokud se tyto dokumenty dostanou do nepovolaných rukou, bude vážným způsobem ohrožena národní bezpečnost. Konejte proto svou vlasteneckou povinnost a časopis okamžitě snězte!



Chodby, samé chodby. Čekali jste něco jiného? Sejměte každého, kdo se objeví. Ale bacha na nevinné občany. Jednoho takového trefíte a mise je v trapu. Vyhýbejte se jim, jako by byli nakaženi morem.







Lidi, co se pohybují okolo mokrého živlu (rybník na čtyři: m-o-ř-e), jsou tvrdá parta a snadno se nechávají najímat k různým hnusným věcem. Smrt si zaslouží naprosto po právu.



JMENUJI SE BONG. JAMES BONG.



The World Is Not Enough

„I pro svátečního hráče je *The World Is Not Enough* zvládnutelný

FAKTA

VYDAVATEL:	Electronic Arts
VÝROBCE:	Black Ops
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nenáročná

BONG je totiž zvuk, který v této hře uslyšíte nejčastěji, vždycky když vámi vystřelené kulky proletí přibíhajícím cannon fodderem v modré čepici a narazí na kov pancéřovaných dveří. Obojího - lidí v modrých čepicích i pancéřovaných dveří - je v této hře více než dost. Ale nechtěl bych to podceňovat: zhruba stejně často uslyšíte také BENG. A to už ani nemluvím o FFFT, které vyluzuje váš šestnáctiranný Wolfram P2K s tlumičem, BAD-DAM, se kterým se hlásí o slovo věrná snajperka AR36, nebo lahodné BRRRRRRRT, se kterým se ozývá automat Koffler KS5. Co se tím snažím naznačit? Zřejmě to, že se ve hře *The World Is Not Enough* hodně střílí. Upřímně řečeno - a já upřímný být chci, jen se podívejte do mých vyčuraných očí - ve hře *The World Is Not Enough* se prakticky nedělá nic jiného. Ale začněme do začátku.

Filmové licence jsou v herním světě vždycky ošemetná záležitost. Obvykle se na nich negativně podškrábnou dvě věci: za a) by měly mít aspoň něco společného s filmem, což už je samo o sobě trochu svazující (a upřímně řečeno - protože já upřímný být chci, jen se podívejte do mých skelných očí - většina vývojářů nejsou zrovna giganti invenčnosti, aby dokázali přijít na dané téma s nějakým geniálním nápadem), a za b) musejí být na trhu rychle. Pokud možno ihned. Přesněji řečeno kolem data premiéry, protože to je rojení hejlů, ochotných utratit nějaký ten peníz za něco, co má souvislost s jejich čerstvě oblíbeným filmem, nejhustší. Není divu, že většina filmových licencí jsou horečně zflikované rychlokvašky, které nepřečkají ve vašem PlayStationu ani pár nocí. Je jedno, kolik je v nich úžasně digitalizovaných filmových sekvencí, stejně skončí na dně šuplíku (pokud samozřejmě něco s tak nechutným názvem doma máte). U bondovek je tenhle jev obzvlášť smutný, protože bondovky jsou klasika, a když se s nimi provádí něco nepatřičného, člověku to doslova rve chlopeň.

Playstationová hra podle předcházející Bondovy eskapády (*Tomorrow Never Dies*) byla ukázkovým případem - narychlo vykrknutá a dost průšvih. Průšvih o to větší, že ho bylo s čím porovnávat: *Goldeneye* pro Nintendo 64 bylo mimořádně povedené a ukázalo všem, jak by se to mělo dělat. Konkrétně řečeno, nejlepší varianta pro Bonda není tombraiderovský systém, ale střílečka v první osobě. Protože každý by chtěl být Bond. Každý. A střílečka v první osobě - to je přesně to, co *The World Is Not Enough* je. A to, že vychází přesně rok od premiéry filmu, kterým byla inspirována, znamená, že tady bod b) průšvihářství filmových licencí neplatí a že tvůrci měli na vývoj času víc než dost. Ne že by to nebylo vidět.

Rozeznáte to hned prostým pohledem na grafiku: je skvělá. Ještě o nějaký ten stupeň lepší než v *Medal Of Honour Underground*, hlavně co se týče postav, které i při pohledu zblízka vypadají dost dobře (upřímně řečeno - a já upřímný být chci, jen se podívejte do mého skleněného oka - pohled zblízka příliš nedoporučuji, protože většinou je také spojen s pohledem do ústí hlavně plivající





V této hře se setkáte s různými věcmi. Tyto různé věci jsou toho nejrůznějšího druhu. Nejrůznějšího druhu různorodosti. Ale ani jedna z těch různých věcí by vás neměla překvapit. Agenta 007 by nemělo překvapit vůbec nic. Ani Churchill.



Jako je v bondovkách obvyklé, je tu docela naroštěnkováno. Třeba zrovna taková Elektra Kingová. Je to dcera ropného magnáta (je bohatá) a Francouzka (je krásná).





JAK...
SI NAHRABAT



„Vaším úkolem, Jamesi, je tentokrát vydělat britské rozvědce nějaké prachy." Ano, v tomhle levelu máte za úkol vypustit z řetězu sílu čtyřnásobku - ze svých pětadvaceti tisíc nadělat sto. Můžete to udělat dvěma způsoby: buďto strávíte nějakou tu příjemnou hodinku sázením malých částek. V případě prohry sice neriskujete moc, ale taky moc nezískáte. A pokud na vás dopadne černá série, prohrajete po malých drobcích všechno a celá ta doba strávená u hry bude v kelu - musíte začít od začátku levelu.



A nebo na to můžete jít stylem "rozhazovačný multimilionář". Vsaďte hned na začátku úplně všechno. A pak znovu a pak ještě jednou. Zřejmě se vám šťastná řada nepovede napoprvé, ale na několikátý pokus generátor náhodných čísel prostě umoříte a on vám naseká kýžené výhry za sebou.



Pravděpodobnost je na vaší straně. A hlavně: nebudete muset v tomhle ultranudném levelu strávit tolik času.

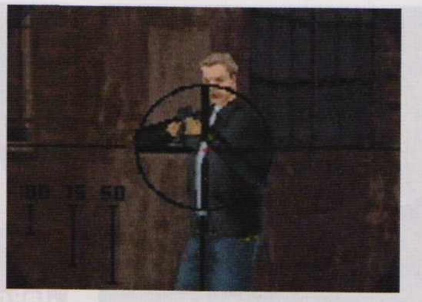
za cca tři dny."

oheň). Pohyby jsou také naprosto přirozené, ovšem je fakt, že i přes tolik vychvalovaný použitý motion capturing a systém zásahových bodů (když někoho z protivníků střelíte do nohy, začne kulhat), v tomhle na geniální chování postřelených wehrmachťáků a esesáků z *Medal Of Honour* ještě stále nemá. A stejně tak je to s jejich inteligencí. Dokáží vás sice najít s pomocí automatické kamery, která spustí poplach, umí se krýt a svedou vám i vpadnout do zad, ale tím to také hasne. Na nacistickou chytristiku by museli ještě pár měsíců usilovně šprtat na gymplu pro počítačové padouchy.

Co ovšem - kromě ukázkově vyladěné grafiky - nabízí *The World Is Not Enough* především, je tvrdá lekce z nelítostného světa mezinárodní špionáže, kde vám všichni (a především vaši nadřízení) lžou a kde nesmíte nikomu věřit. Chcete příklad? Tak třeba hned v první misi, nazvané Courier, se máte nenápadně infiltrovat do španělské banky, kontaktovat jistého LaChaise a postarat se o kufr plný peněz. Trhlý technický expert s pseudocleesovským hlasem (hra úplně rezignovala na důstojný odchod Q a rovnou vám cpe jeho nástupce R) vás vybaví plnicím perem, v němž je ukryta rušička detektorů kovu, takže to vypadá, že se budete rafinovaně plížit po táflovaných bankovních chodbách a maskovat se za fíkus. Jen si to zkuste. Ve skutečnosti musíte ignorovat veškeré příkazy vedení a všechny stráže v bance co nejrychleji postřílet, protože jinak nemáte šanci. Kašlete na to,









Bond už dávno odrostl populárnímu lyžařskému stylu zvanému "pluh". I když je fakt, že kdyby ho nasadil, možná by tím ty chlápky v kombinézách docela zaskočil.



Hurá, červené krabičky! Můžu si je vzít domů, mami?





„Je to prostě stará dobrá střílečka doomovského typu,



co vám před misí vykládá vaše šéfka M. Nevěřte jí. Nevěřte ani Moneypenny, která dělá, že se o vás bojí. Je to stará pokrytecká rašple. Nevěřte nikomu. Když vám z ústředí MI6 ohlásí, že „tito bodyguardi jsou velice dobře vyzbrojeni, raději se jim vyhněte", de facto to znamená, že se musíte za nejbližším rohem na jednoho z těch šašků se zelenou kravatou vrhnout, umlátit ho pěstí, sebrat mu automat a vyčistit celé patro. Mohl bych uvádět další příklady (například pátý level, Night Watch, se tváří, že jeho hlavní náplní je tiše se sunout temnou vilou Elektry a prohledávat ji - nesmysl, podstatou je všechny stráže brutálně zmasit, zlikvidovat a teprve potom si v klidu prohledat dům), ale myslím, že už jste to pochopili. Řekněme si to na rovinu a upřímně - protože já upřímný být chci, jen se podívejte na své kuří oko - *The World Is Not Enough* je prostě stará dobrá střílečka doomovského typu, která se zákeřně maskuje jako sofistikovaná bondovská špionážka, kde budete hodně používat techniku a vychytané gadgety od R. Zapomeňte na to a snažte se všechny zabít (jenom nevinné lidi ne, to hra nemá ráda - naštěstí v téhle hře moc nevinných lidí není).

Tedy ne že byste nějakou tu maskovanou techniku sem tam nepoužili (například hodinky v levelu King's Ransom), ale většinou je to v ultrajednoduchém módu „vezmu daktyloskopický skener, sejmu otisky z termosky mrtvého strážce, přiložím skener k čidlu dveří a ty se otevřou". Je to sice fajn, ale i tlačítka v *Quakeovi 2* byly občas složitější. Charakteristické je, že tím nejzajímavějším gadgetem ve hře je rodinná videokamera - ve skutečnosti kamuflážovaný minomet (v úrovni City Of Walkways s ním sestřelíte dva opruzující vrtulníky s větvořeznými cirkulárkami).



Dobře, opomiňme teď to, že je *The World Is Not Enough* ve své podstatě jen zakuklená pramáti všech stříleček v první osobě, zapomeňme na její nefér triky, kterými se nám snaží nakecat, že je něco, co není - koneckonců to, že je to čistokrevná řezanice "zastřel všechno, co vidíš", by spoustě lidí (například mně) nevadilo - a vydejme se k problému, který je daleko větší. Což je rozsah. *The World Is Not Enough* má celkem jedenáct misí (Courier, King's Ransom, Cold Reception, Russian Roulette, Night Watch, Masquerade, Flashpoint, City Of Walkways, Turncoat, Fallen Angel a závěrečený Meltdown) založených na scénách z filmu - a to je zoufale málo. Jedenáct misí samo o sobě už není nijak závratný počet, a když k tomu připočítáme, že většina z levelů není nijak rozsáhlých a že jejich obtížnost je na základní úrovni (jediné krize nastupují ve chvílích, kdy si nedokážete v rozhodující chvíli dostatečně rychle proházet výzbroj v inventáři), vyjde nám, že i pro svátečního hráče je *The World Is Not Enough* zvládnutelný za cca tři dny. A to teda fakt není moc.





Jednou z nejzábavnějších zbraní je bezpochyby elektrošok ukrytý v Bondově mobilu. Zajiskří to a tvrďáci padají jak mouchy. Člověk začíná chápat, proč ho tolik žen nosí v kabelce - tolik srandy si neužijete ani na Vlachovce.









Zaplať pánbů za trochu staré dobré brutality - občas se dočkáme i nějakého toho rozstřeleného kolena nebo vycáklého mozku.

JAK...

NADĚLAT Z PADOUCHŮ KAVIÁR



Přestřelka v kaviárově boudě, kde jste chycený spolu s nukleárními ňadry Christmas Jonesové, nepředstavuje (ostatně jako nic v této hře) větší problém. Za prvé: vypadněte z místnosti a umístěte Bonda na výhodnou balkonovou pozici.



Když se záporáci nahrnou dovnitř, chvíli počkejte, než jim jejich omezená AI řekne, jakým směrem se mají hmoždit. Začnou šplhat nahoru. Ze své pozice je můžete likvidovat jako na běžícím pásu. Pouťová střelnice hadr.



Až je všechny vykydlíte, ještě tu máte dvě cirkulárkové helikoptéry, jejichž rotory by si zasloužily trochu oddechnout od všeho toho lítání. Teď vám přijde vhod váš minomet kamuflovaný jako videokamera. Natočíte si prima domácí video. Eda Hrubeš bude mrkat.

která se zákeřně maskuje jako špionážka."

Jsme u posledního odstavce, do kterého se recenzent zpravidla snaží nacpat něco jako shrnutí, ale já myslím, že víte, co tady zazní. Za to, že si *The World Is Not Enough* hraje na bůhvíjak promakanou a komplikovanou hru (strategického myšlení si trochu užijete teprve v závěrečném levelu), za to bych žádné body nestrhával - běhat po hladce vykreslených chodbách s rychlopalným automatem v ruce a s bondovským hudebním motivem v uších mně osobně připadá jako dost dobrá zábava. Ale nemá to důstojnou délku ani na playstationovou hru, kde je hrací doba několikanásobně kratší než u PC her. A tady neplatí to samé co u minisukní - totiž že čím kratší, tím lepší. Spíš je to tak nějak obráceně. ■

Štěpán Kopřiva



Kamera: ze všech hraček Bonda je raketomet schovaný do kamery dost možná nejefejtivnější.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND

Střílení Němců v okupované Evropě. Atmosféra, detail, skvělé ovládání, intenzivní hratelnost.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Ten rok vývoje je vidět na každém polygonu.	9
■ HRATELNOST:	Dost nízko nastavená obtížnost, ale přesto si člověk užije.	7
■ ŽIVOTNOST:	Kratší než život slepice. Nebo jepice?	5

■ CELKOVĚ

Stará dobrá doomovka v přestrojení za složitou strategii se spoustou technických fíglů. Když jí to nesežerete, budete se dobře bavit. Bohužel ne dlouho.

7 Z DESETI



To je závar! Scotty Too Horry (dole) předvádí své taneční umění.





Zakuste bolest. Vylepšená kamera vám zprostředkuje bolest, kterou jste způsobili bezmocným protivníkům, kteří se teď s pomocí provazů snaží zvednout z podlahy.





WRESTLINGOVÉ HRY UŠLY V POSLEDNÍ DOBĚ POŘÁDNÝ KUS CESTY.



WWF Smackdown! 2

“Hratelnost se dočkala zrychlení, borci reagují na zmáčknutí

FAKTA

VYDAVATEL:	THQ
VÝROBCE:	Jukes
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
POČET HRÁČŮ:	1 až 4
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Wrestling je zábavná věc. Ne že byste se při něm zrovna třískali smíchy, spíš si při něm zařádíte. A tady jsou ti nabušení borci vyfešákovaní v přiléhavých oblečcích z lykry. Prsní svaly se jim vzdouvají jako hruď domorodých obyvatelek v dokumentárním filmu o Africe a nemůžou se dočkat, až se poperou. Američané to nazývají “sportovní zábavou” a wrestling je koneckonců oblíbený i v celé Evropě (viz žebříčky na str. 17). Přestože však u nás wrestling není zrovna populární, měli bychom mu věnovat pozornost - paradoxně totiž právě proto, že jde více méně o show, vypadají wrestlingové hry věrohodněji než cokoliv jiného.

Historie wrestlingových her je plná vybělených kostí těch, kdo se pokoušeli relativně neúspěšně. Léta letoucí se nikomu nedařilo ztvárnit podivnou atmosféru skutečného wrestlingu a prvním úspěšným pokusem se stala až původní *WWF Smackdown*, která z této “sportovní zábavy” udělala skutečnou interaktivní zábavu. *Smackdown* tehdy předčila své konkurentky o tolik, že vlastně ustanovila nový žánr. Mezi starými wrestlingovými hrami a touto novou byla obrovská propast.

Po tak skvělém první dílu to má ale pokračování s úplným názvem *WWF Smackdown! 2: Know Your Role* přeci jen těžší. Přestože oproti originálu nejde o žádný převratný skok, bylo ve *Smackdown! 2* vylepšeno všechno potřebné - hra se s tím ale nespokojila a pustila se i do vylepšování oblastí, které již v prvním titulu vypadaly dokonale. Navíc přidává i bizarní množství nových prvků. Některé z nich jsou jen triky, jak připoutat pozornost, zatímco jiné v kladném slova smyslu dramaticky ovlivnily hratelnost.

Začneme jedním číslem, a to číslem 50. Vyjadřuje počet hráčů, které máte na výběr a ve srovnání s ním bledne i sláva davů v současné *Street Fighter*. Nechybí tu žádný z favoritů: The Rock, Mankid, Undertaker, Stone Cold Steve Austin atd. Nechybí tu ani děvčata: Tori, Stephanie McMahon, Lita a Hardcore Holy. Dále jsou tu borci s hloupými jmény: Grandmaster Sexay, Mr Ass, Buh-Buh Ray Dudley, Ken Shamrock, Val Venis a Scotty Too Hotty. Kruci, do ringu můžete dokonce přivábit i managery a komentátory a uštědřit jim pořádný výprask. (Kéž by tento prvek obsahoval víc sportovních her.)

A navíc, každý z těchto 50 rozmanitých bojovníků má vlastní osobité pohyby a individuální ovládání. Jistě že se některé pohyby překrývají, ale co byste čekali, když máte co dělat s 50 postavami? Už fakt, že je každá úplně jiná a že je od sebe rozeznáte, je úspěch.

Dále tady máme nové herní režimy. Ještě dříve, než se vůbec dostanete do ringu, vás čeká víc vedlejších aktivit - v šatnách, kancelářích, sprchách a restauracích. A když už se mezi provazy protáhnete do ringu, je na vás, zda zvolíte šílený masakr v kleci režimu Hell In A Cell (až se z ní dostanete, můžete pokračovat v boji nahoře a následně svého protivníka napasovat okem zpátky dolů), Table Match (rozbíjíte svým protivníkem stůl) nebo skvělý nový Ladder Match (kde borci používají žebříky jako plošiny





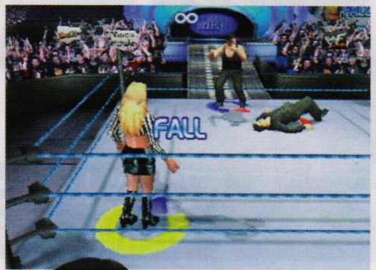
Špatná rakev. *WWF* v režimu Coffin Match: drsně do nich, do rakve s nimi a zavřít víko.





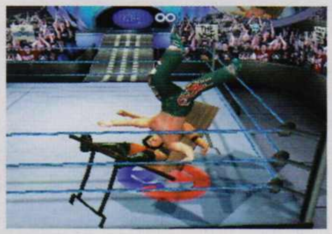


Ty ošklivý! Až dostanete protivníka tam, kam chcete (nalevo), neopomeňte jej pěkně podusit.



JAK...

SI VYTVOŘIT VLASTNÍ NADÁVKY



Popichovat protivníka, aby se do vás pustil s ještě větší vervou, je způsob, jak ve wrestlingu zvítězit. Nyní, poprvé v historii nejste omezeni předvolenými nadávkami.

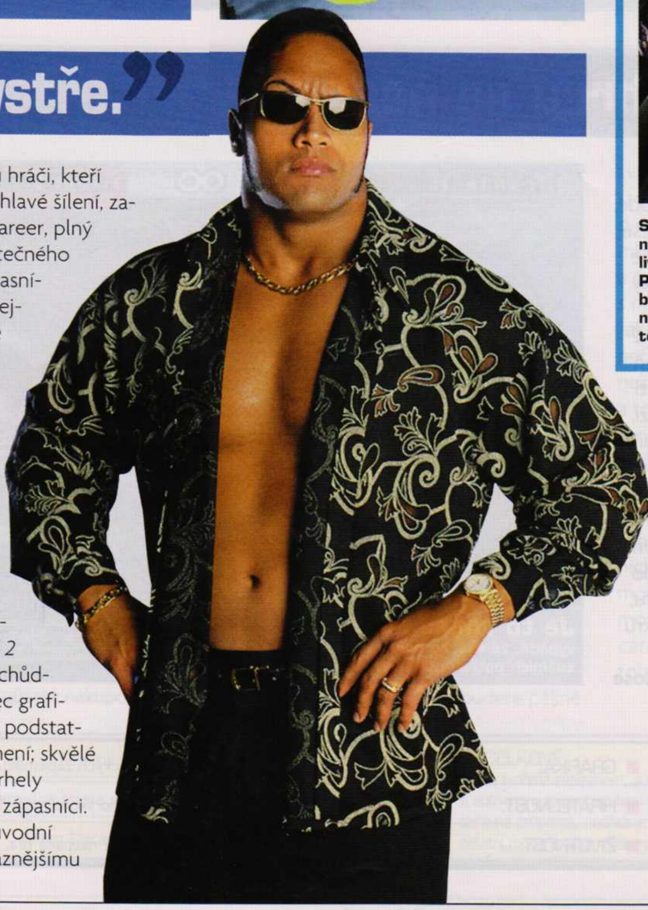


Nejprve přejděte do editoru nadávek a přečtěte si seznam posměšků, které jsou okamžitě k dispozici. Všimněte si, jak se na obrazovce nadávky zobrazují, objeví se mezi horní a spodní polovinou zápasníka.



Stejným způsobem jako třeba v *Music* namícháte tóny - můžete tedy z jednotlivých slov sestavovat nové posměšky. Pokud to uděláte správně, nebude váš bojovník vypadat, jako že se právě ponořil do hluboké meditace. Na rozdíl od toho našeho.

tlačítka chvályhodně bystře.”



pro boj i jako malinko větší palice). Pak je tu také jistá disciplína, kde popadnete bezvládného zápasníka, chvíli ho taháte kolem a pak s ním mrštíte do rakve. Kouzelné!

Hratelnost se dočkala výrazného zrychlení, borci reagují na zmáčknutí tlačítka chvályhodně bystře. Je teď mnohem snazší vymanit se z nepříjemné pozice v rohu a potěší vás i rozšířená škála pohybů pro boj v týmu nebo dvou proti jednomu, k nimž patří hloubkové bombardování a Dudley Brothers' Death Drop.

Ještě vám to nestačí? Podíváme se tedy na všemožné nastavitelné volby. Třeba režim Create-A-Wrestler - asi nejméně povedená část původní hry - je opět zde, ale byla do značné míry vylepšena. Tentokrát si můžete vytvářet dokonce i vlastní nadávky. Můžete zkřížit vychytralé managery a dát jim do práce vybrané wrestlingové superhvězdy nebo podomácku udělané bezejmenné borce. Ti, kdo si libují v televizích, mohou dokonce zrežírovat velkou milionovou show pro kabelovou televizi.

A navíc si mohou hráči, kteří hledají více než bezhlavé šílení, zahrát epický režim Career, plný úspěchů i pádů skutečného wrestlingového zápasníka. A pak tu samozřejmě máme nezbytné režimy pro více hráčů - které se pro mnohé stanou největší atrakcí - v nichž se mohou zapojit do výše zmiňovaných skopičin až čtyři hráči najednou.

Asi jedinou oblastí, kde *Smackdown! 2* nepředčí svou předchůdkyni, je tedy nakonec grafika. Se vzhledem nic podstatného v nepořádku není; skvělé animace, žádné zádrhely a skvěle znázornění zápasníci. Jen ve srovnání s původní hrou nedošlo k výraznějšímu





Ven z ringu. Už vás nebaví poznámky ze všech stran? Zajděte si to vyřídit dozadu.





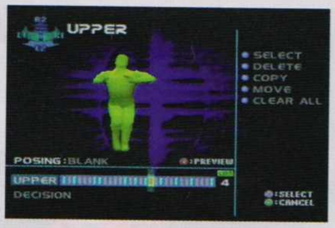
Tos byl ty? Pokud se chcete stát absolutním vládcem ringu, musíte občas strkat nos na prapodivná místa (nalevo).

JAK...

ZÁPASIT JAKO ŠÍLENEC



Wrestling, to nejsou jen suché rány a lámání kloubů. *WWF Smackdown! 2* vám dává možnost dovést bojování až k neslýchanému extrému kresleného násilí. Vidíte ten stůl? Můžete s ním přetáhnout protivníka po hlavě nebo můžete protivníka naopak hodit na stůl (jako na obrázku), obkročmo se na něj posadit a vyzkoušet pohyb škrcení.



Novým prvkem jsou ve *Smackdown! 2* štafle a i přes své rozměry mohou posloužit jako účelná palice. Účelnější ale je se z nich odrazit.



A nakonec tu máme Hell In A Cell, kde je hlavním prvkem tato ohromná klec. Můžete z ní vyrvat jednotlivé pláty a použít je jako zbraně nebo štíty, nebo z klece můžete utéct, vyšplhat po ní nahoru a vystavovat se nahoře jako oholený King Kong.

> „Nad celou hrou se nese řev."

vylepšení, přestože se tu více používá full-motion video. Překvapením asi bude, že hru kazí zvuk: nad celou hrou se nese nespecifikovaný řev, z něhož vystupuje jen nejhlasitější chrochtání a posměšky z davu.

Podtrženo a sečteno, *Smackdown! 2* je sama o sobě působivá hra a zároveň i kvalitní pokračování. Co se životnosti týče, je jen málo her, které se jí přiblíží, a když dojde na volby, nemá nejmenší konkurenci. I kdybyste ale zavrhli polovinu všech režimů a voleb, stále před vámi bude ležet kvalitní wrestlingová hra. Pro zasvěcence se stane balzámem vzešlým přímo z wrestlingového nebe. A ti, kdo dosud nezakusili rozkoše tohoto žánru, mají nejlepší příležitost obléknout lykru a zaujmout místo v ringu. ■

Paul Rose



Je to vůbec legální? Občas to možná vypadá, že vašeho borce zajímá spíš uspokojení sexuálních potřeb než zápas, zdání ale klame.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

WWW SMACKDOWN!
Na míle daleko před ostatními wrestlingovými hrami. Tedy kromě vlastního pokračování.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

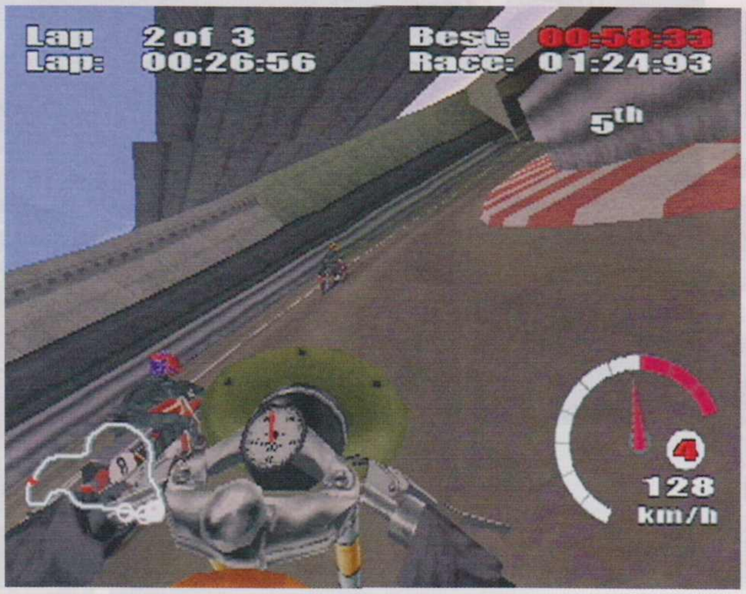
GRAFIKA:	Skvělé animace vysoce realistických zápasníků.	9
HRATELNOST:	Na jednoho je toho skoro moc.	10
ŽIVOTNOST:	Až bizarně nacpaná hra.	9

CELKOVĚ
Tenhle titul je víc než jen nejlepší wrestlingovou hrou. Smackdown! pozvedl tento žánr do oblasti hlavního proudu - toto pokračování jde ještě o kus dál a uvádí wrestling mezi nejlepší playstationové hry.

9 Z DESETI

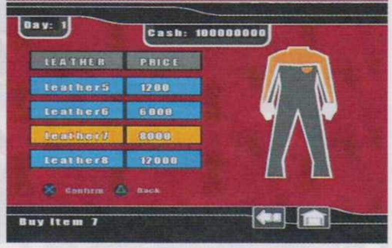


Jdeme na to: bylo oznámeno, že jedna z klasických motorek, typ 996, bude brzy stažena z výrobních linek. Tady si můžete vyzkoušet pocit, když se řítíte rychlostí 300 km/h ulicemi města. Než na závěr jízdy předvedete okázalý vyhlídkový let.





Ponořte se do života v Ducati. Vyzkoušejte si spousty drahých motorek, nakupte si machrovské helmy a kožené oblečení a pusťte se do závodů.



VYZKOUŠEJTE SI ITALSKÉ PLNOKREVNÍKY.



Ducati World

„Jiné motorkářské simulátory proti ní vypadají jako batolata."

FAKTA

VYDAVATEL:	Acclaim
VÝROBCE:	Attention To Detail
DATUM VYDÁNÍ:	Prosinec
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

ROLLCAGE
Super rychlá čelist uvolňující závodní hra.

Simulátory závodních motorek se na PlayStation zatím nijak zvlášť nepředvedly. I poslední dva měly každý své mouchy, *Castrol Honda VTR* (6/10) byla kritizována za možnost závodit jen s jedním modelem a za nepěknou low-res grafiku; *Moto Racer World Tour* (7/10) byla zase vyčítána nepřiměřená obtížnost. *Ducati World* slučuje realistické ovládání, 40 typů strojů a vzrušující bleskovou arkádovou akci, naděje tedy žije.

Hra je rozdělena na režimy Quick Race a Ducati Life, přičemž druhý jmenovaný je očividně inspirován režimem GT z *Gran Turismo*. Není nijak zvlášť složitá, protože je tu jen jeden výrobce, ale přesto vás pěkně pozvolna vede od prvních krůčků sotva se potácejícího ubožáka až k machrovinkám mocného démona silnic. Cestou můžete nakupovat nové stroje buď u autorizovaných dealerů nebo z druhé ruky přes inzeráty v *Ducati Magazine*. Už vás motorka omrzela? Prodejte ji, zajděte do obchodu a kupte si fajnovou novou mašinku a parádní helmu k tomu.

Rychlé závody režimu Quick Race vám otevírají unikátně konstruované tratě a všechny možné typy biků Ducati, s nimiž se pak můžete pustit do režimu pro dva. Najdete tu všechny stroje, počínaje prvními modely Cucciolo z 50. let, což bylo v podstatě kolo opatřené motorem, a konče super výkonnými žihadly typu Foggy 996. Tratě nabízejí různou úroveň obtížnosti, takže třeba v Neon City se můžete prohánět na plný plyn, ale pokud se o něco podobného pokusíte v City Heat, vyletíte ze zákeřných šikan a rozplácnete se na zdi.

A při takových kolizích, kde praskají kosti a lámou se páteře, se budete pěkně svíjet. Řítíte se silnicí rychleji než ohař na steroidech a najednou ouha, zachytíte o ochrannou bariéru, řízení se vám vymkne z rukou, naperete to do protější zdi a čeká vás dvacetimetrový vyhlídkový let s ne zrovna šetrným přistáním. U motorek staršího data výroby jsou kolize ještě nepříjemnější, protože pak dlouho trvá, než opět dosáhnete maximální rychlosti, a to je právě to, o co tu jde. Jediným řešením je jako ostatně všude trénink. Stejná firma již dříve vydala futuristické tituly *Rollcage* a *Rollcage 2* a na hře je dobře patrný jejich vliv, tedy v kladném slova smyslu. Pusťte se do spolupráce s technickými machry z Ducati, kteří vám pomohou doladit realistické řízení a ostatní motorkové simulátory budou oproti *Ducati World* vypadat jako neohrabaná batolata. ■

Karel Bříza

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Sem tam poskakuje, ale celkově to docela jde.	7
HRATELNOST:	Všemožné stroje a drsné ovládání zajišťují skvělou zábavu.	7
ŽIVOTNOST:	Režim Ducati Life představuje dlouhodobou zábavu.	8

CELKOVĚ
Směs tvořená realismem, super rychlou arkádovou akcí a auto-managementem typu *Gran Turismo*, zachovávající správné proporce, nadřazuje *Ducati World* nad všechny ostatní motorkové simulátory.

8 Z DESETI



Sejměte vaše protivníky přesně mířeným hodem bedny trinitrotoluenu.







Tanky střílející přímo na cíl vzdálený několik decimetrů od hlavně, to je prostě nádhera. Hrajte v singleplayeru a otevírejte si cestu do těžších úrovní.





NEVÍTE, JAK NALOŽIT S VOLNÝM ČASEM? *CRASH BASH* JE TA SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ!



Crash Bash

“Odhoďte gumovou palici a dláto, vyčešte si z vlasů piliny

FAKTA

VYDAVATEL:	**SCEE**
VÝROBCE:	**Eurocom**
DATUM VYDÁNÍ:	**V prodeji**
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**Žádné**
POČET HRÁČŮ:	**1 až 4**
ANGLIČTINA:	**Nepotřebná**

Rok se sešel s rokem a máme tu zase Vánoce. Období klidu, míru, lásky a pohody, období vanilkových rohlíčků, bramborového salátu a zaskočených rybích kostí. Nejslavnostnější část roku, která završuje jednu etapu našeho života a zlehka otevírá dveře blízké, i když zatím ještě nepříliš konkrétní budoucnosti.

Možná právě proto jsou Vánoce u většiny lidí těmi nejpříjemnějšími svátky v roce, zatímco nám ostatním nezbývá nic jiného, než najít si cokoli, co by nám pomohlo bez závažnější duševní újmy přežít. Pokud jste až doteď nacházeli útěchu jen ve strýcově řezbářské dílně nad vyřezáváním dřevěného Betléma s obscénními motivy hebrejců s ovcemi, pak směle odhoďte gumovou palici a dláto, vyčešte si z vlasů piliny a připravte se na *Crash Bash*!

Co že to vlastně ten *Crash Bash* je? Vezměme to od začátku. Vyberete si jednu z osmi klasických a notoricky známých postaviček, jako jsou například Crash Bandicoot, Coco, Tiny, Dingodile nebo Dr. Cortex, s níž se musíte pokusit zvítězit ve 28 jedinečných minihrách. Na prvním podlaží máte přístup ke čtyřem minihrám, pokud v každé z nich zvítězíte a porazíte prvního bosse, excentrického májského náčelníka s velice nepříjemnou zdobenou sukovicí, otevře se vám cesta do druhé úrovně. Na každém podlaží vás čekají modifikované a trochu obtížnější verze her z předchozího patra a vždy jedna hra nová. Všechny hry mají tři úrovně obtížnosti, za každou zdárně zdolanou obtížnost dostáváte odměnu v podobě zlaté trofeje, drahokamu nebo krystalu, které se vám hodí k získání přístupu k dalším částem.

Změna obtížnosti je vyřešena rovněž velice sympaticky. Nemusíte se obávat, že se těžší obtížnost projeví jako zrychlení hry nebo se nečekaně zvýší inteligence protivníků. Tvůrci *Crash Bash* zvolili cestu stupňovaných handicapů. Zatímco v normálním módu musíte například atakovat branky protihráčů a co možná nejrychleji vstřelit 15 gólů, k získání drahokamu ve stejné hře (druhá obtížnost) budete muset opět dát 15 “gólů”, vy sám budete ale moci dostat gólů nejvýše 9. Styl vaší hry se rázem změní z agresivní ofenzivy v taktickou defenzivu.

Crash Bash se dá hrát v singleplayeru, daleko zábavnější je ale bezesporu jeho podoba multiplayerová. Každou minihru mo-







Čas od času budete ve hře zmraženi, jako například tady, kde je Crash proměněn v obrovskou sněhovou kouli. Bůh s ním!

JAK...
SPRÁVNĚ ZÁVODIT

Vyřiďte druhého bosse (ledního medvěda v ponorce) a získáte přístup k další minihře: šílenému závodu. Cílem je dorazit první do cíle, nezáleží však na vaší rychlosti, ale na taktice.



Každý závodník má zelený ukazatel turbo rychlosti, naplňte ho pomocí energií překypujícího ovoce a ve správný okamžik vyražte plnou parou vpřed.



Vyhazujte protivníky z dráhy pomocí přesně mířených nebo odražených raketových útoků.



Držte se prostředního sloupu a udržujte maximální možnou rychlost a zanedlouho zjistíte, že máte výhru v kapse.



Hopsací tyč už dnes patří k zapomenutým hračkám. *Crash Bash* ji použil v akční bitvě o zabrání co možná největšího teritoria.





a připravte se na miniherní šílenství!”

hou hrát až čtyři hráči a zábavnost jednotlivých her s rostoucím počtem zúčastněných velice narůstá. Hry samotné jsou namixovány tak, aby si každý našel tu svou oblíbenou dle vlastní chuti. Během hraní se setkáte s hrami zaměřenými na postřeh, akčními, logickými a čas od času dokonce na vzájemné kombinace zmíněných žánrů. V autodromovém autíčku budete odrážet útoky soupeřů v pinball-fotbalu, na hřbetu ledního medvěda budete vytlačovat soupeře z kluzké polární arény, a dokonce si ve hře Desert Fox (pouštní liška) zajezdíte v luxusním tančíku.

Crash Bash je přesně tou hrou, která vám zvedne během období vánoční izolace náladu, a pokud máte multitap a tři kamarády po ruce, ani nezaregistrujete, že jsou Vánoce už za vámi. ■

David Dovole



Zelená ponorka je dopravní prostředek druhého bosse. Vyhněte se jeho střelám a trefte se do jeho periskopu. A je po něm.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

BISHI BASHI SPECIAL

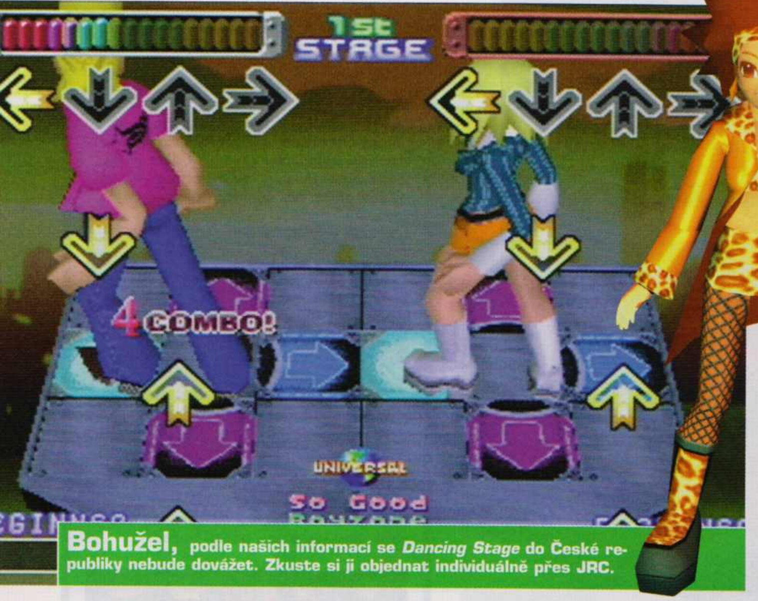
úžasně originální party hra se vším, co si jen dokážete představit.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Hladká, pestrobarevná, uchvancancující.	8
■ HRATELNOST:	Lehká v singlu, zákeřná v multiplayeru.	8
■ ŽIVOTNOST:	S multitapem neodhadnutelná.	8

■ CELKOVĚ
Crash Bash vás příjemně překvapí jednoduchým ovládáním, úžasnou hratelností a nekonečnou zábavou až pro čtyři hráče.

8 Z DESETI



Bohužel, podle našich informací se *Dancing Stage* do České republiky nebude dovážet. Zkuste si ji objednat individuálně přes JRC.



Taneční podložka je naprostá nutnost. Nemáte-li ji, z hodnocení si odečtěte sedm bodů.







LEVÁ, PRAVÁ, LEVÁ, PRAVÁ, TUC, TUC, TUC!



Dancing Stage Euro Mix

"Je to hra divná, ale brilantně jednoduchá svou myšlenkou."

FAKTA

VYDAVATEL:	Konami
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	Nebude
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nenáročná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

BEATMANIA
Další hra ze série "bemani", zaměřená na bubnování.

D*ancing Stage* je pouze evropský název pro japonskou sérii *Dance Dance Revolution*, která již několik let dobývá videoherny i domácnosti (v Japonsku už vyšlo okolo tuctu pokračování) a teď se poprvé dostává i do Evropy. Jako většina japonského je i tato hra velmi divná, ale brilantně jednoduchá svou myšlenkou. Po obrazovce jedou zdola nahoru šipky, natočené do jednoho ze čtyř základních směrů. Vy musíte přesně ve chvíli, kdy každá šipka dosáhne vrcholu obrazovky, šlápnout na příslušný směr. "Šlápnout?!" Ano, šlápnout. Hra se totiž ovládá pomocí speciální taneční podložky (viz recenze *Jungle Book* v minulém čísle), i když ji lze (pochopitelně s větší efektivitou a nulovou zábavou) hrát i klasickým ovladačem.

Hra obsahuje okolo 20 písniček (od Glorie Gaynor a klasické *I Will Survive* přes Boyzone a *So Good* až po neuvěřitelně úchylné 190BPM Japan Techno) a každá z nich obsahuje okolo pěti různých krokových variant. Kombinace kroků nejsou náhodné, ale pečlivě vymyšlené tak, aby a) odpovídaly rytmu písničky a b) nutily hráče k většímu či menšímu poskakování, které by se s trochou nadsázky dalo označit za tanec. Pokud nešlapete na podložku v přesně určené sekvenci, indikátor v horní části obrazovky postupně zhasíná. Pokud naopak šlapete dokonale, pomalu roste (stejně jako vaše skóre). Pokud indikátor zcela zmizí, prohráli jste. A to je v podstatě všechno.

Ovšem to všechno je obaleno obrovskou spoustou drobných blbůstek a nastavitelných parametrů. Především v průběhu hry na obrazovce opravdu tančí panák (tak dobře, jak dobře tančíte vy) a v pozadí se animují psychedelické sekvence, vypovídající o tom, jak si zkouřený Japonec představuje disko z 80. let, takže je na co koukat. Můžete si vybrat z řady různých herních módů, z nichž k nejzajímavějším patří režim pro hubnutí (zadáte svou hmotnost a počítají se spálené kalorie), nonstop mód (tančíte bez přestávky pořád dokola několik písniček, dokud nepadnete) a dvojitý mód (tančíte buď ve dvou s přítelem, nebo sám na dvou podložkách najednou!). Hra také obsahuje velmi propracovaný tréninkový mód, ve kterém si můžete kroky nacvičovat. Pokud se totiž chcete stát opravdovými mistry a zvládnout nejtěžší skladby, nezbývá vám, než se složité části naučit nazpaměť!

Po přečtení předchozích odstavců vám může tahle hra připadat jako neuvěřitelná blbost. Ale věřte mi, že jde o destilaci toho nejlepšího ze super úspěšné série. Je to velká zábava a na rozdíl od ostatních her můžete tvrdit, že opravdu něco děláte pro svou kondici. ■

František Fuka

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Technicky nic moc, ale je to fajn trip.	7
HRATELNOST:	Dost jednoduché i pro totální začátečníky.	7
ŽIVOTNOST:	Dost komplikované i pro nejlepší tanečníky.	8

CELKOVĚ
Tahle hra je pro vás, pokud si chcete hrát a přitom zhubnout nebo pokud máte kamarády a chcete před nimi ze sebe dělat blbce.

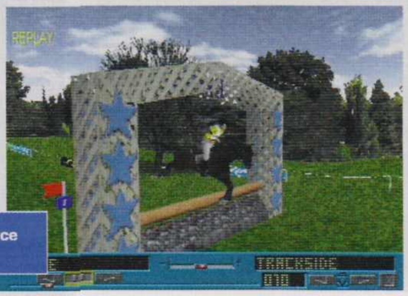
8 Z DESETI





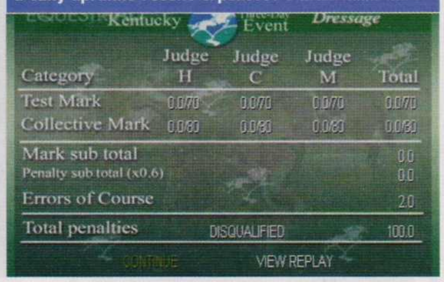
Nefoukat. Můžete na nich jezdit, mlátit je či hladit, jak srdce ráčí, ale hlavně jim proboha nefoukejte do nozder.







Jednou, dvakrát, třikrát vítězně. Trio soutěží by mělo otestovat váš důvtip, jezdecké schopnosti a taky upřímně řečeno trpělivost v maximální míře.



DALŠÍ KONÍČCI OD MIDAS. TAK DO SEDEL.



Equestriad 2001

„Primitivně naivní přístup je pro hru zátěží."

FAKTA

VYDAVATEL:	Midas
VÝROBCE:	Tantalus
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Průměrná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
MARY KING'S RIDING STAR
Stejně špatné, ale v tomhle směru jediná alternativa.

Inu, Midasu rozhodně patří naše uznání za to, že přinesl na PlayStation. no, co vlastně. Ááá, to je ono - napětí třídenních jezdeckých závodů. Bohužel trojice sestávající z drezúry, cross-country a parkuru je jaksi příliš usedlá na to, aby byla úspěšným materiálem pro videohru. Když si k tomu připočtete neúspěšný pokus ztvárnit ve hře skutečnost, vyjde vám z toho, že *Equestriad 2001* je další potenciální ležák.

Nicméně nutno říct hned na začátku, že tahle hra netrpí omezeními, jež by byla nějak vlastní parkurovému skákání, spíše je zde na vině nepovedený přístup k celé věci. Pravda, taková drezúra, ta nechytí snad nikoho. Nakonec chodit s koněm po velkém obdélníků a zastavit pouze, abyste pozdravili rozhodčí, to není věc, jež by uchvátila imaginaci a taky se tomu tak pochopitelně neděje. Ale i tak je tu hlavním problémem fakt, že *Equestriad 2001* spoléhá na takto primitivní přístup, a ten je pochopitelně pro hru stejnou zátěží jako metrákový jezdec na sportovním koni. Dokonce i možnosti, jež nabízejí dvě zbývající disciplíny, totiž parkur a cross-country, jsou značně omezené. Hráči v zásadě mohou na koni zrychlovat či zpomalovat, přičemž celý vtip spočívá v tom vést oře od překážky k překážce a v tom správném okamžiku stisknout X pro odskok.

Navzdory tomu, že hře pomáhá častý, leč rovněž banální komentář a kolbiště jsou postavena na základě skutečných míst v Kentucky, Badmintonu či Burley, před omezeními hratelnosti je téměř nemožné utéct. Nakonec tak zvládnutí celé hry spočívá v tom naučit se, kdy máte cválat, kdy klusat a jak správně odskočit před překážkou - když budete tohle pilovat, jistě postupně vylepšíte nejeden starý rekord. Tenhle nápad je pochopitelně fajn ve hrách, jako je třeba *Gran Turismo*, kde můžete cenné sekundy nasbírat precizními manévry a jízdou v té správné, nejrychlejší stopě. To v *Equestriad 2001* jsou takové zisky celkem bezcenné, a to pro rychlostní omezení, stejně jako špatnou manévrovatelnost čtyřnohého závodníka - navíc celkem pohodlný přístup autorů vám neposkytuje žádnou motivaci.

Je celkem bizarní, že *Equestriad 2001* skutečně usiluje o to stát se koňským ekvivalentem *FIFA*. Nadšencům do jezdectví umožňuje vybrat si mezi několika slavnými koni a před každou soutěží je vám předestřena diskuse a dlouhé záběry kamery. Ale to všechno je nakonec k ničemu, protože hra je špatně vymyšlena jako celek. Graficky se potácí mezi dostatečným a zastaralým - což jenom dokonale souzní se zastaralou hratelností. Pokud existuje něco na způsob kafilerky pro playstationové hry, pak můžete čekat, že *Equestriad 2001* se tam v dohledné době objeví. ■

Steve Merrett

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Neohrabaná, nezajímavá a zastaralá.	4
HRATELNOST:	Příliš jednoduchá a formulkovitá.	4
ŽIVOTNOST:	Pouze tři soutěže - a to pokud počítáte drezúru.	3

CELKOVĚ
Hra postrádá ambice, snesitelnou estetiku a obsah. Ovládání naprosto nedokáže zachytit schopnosti, jimiž musejí být vybaveni skuteční rajťáci. Koňské hry se ale střílejí, že?

4 Z DESETI





Turci svou agresivní hrou vytrhli rozhodčího z letargie, do které bohužel upadá velmi často.







Skórování je snad až příliš snadné a jediným rozumným řešením je zvýšení obtížnosti hry na maximum.

PO NĚKOLIKA LETECH VYCHÁZÍ NA PS1 POSLEDNÍ DÍL SILNĚ KRITIZOVANÉ SÉRIE.



FIFA 2001

"*FIFA 2001* se stala příjemně hratelným akčním fotbalem,

FAKTA

VYDAVATEL:	EA
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 4
ANGLIČTINA:	Nenáročná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

ISS PRO EVOLUTION
Jediný pořádný fotbal na PlayStation. A nepotřebovali na něj ani 20 pokusů.

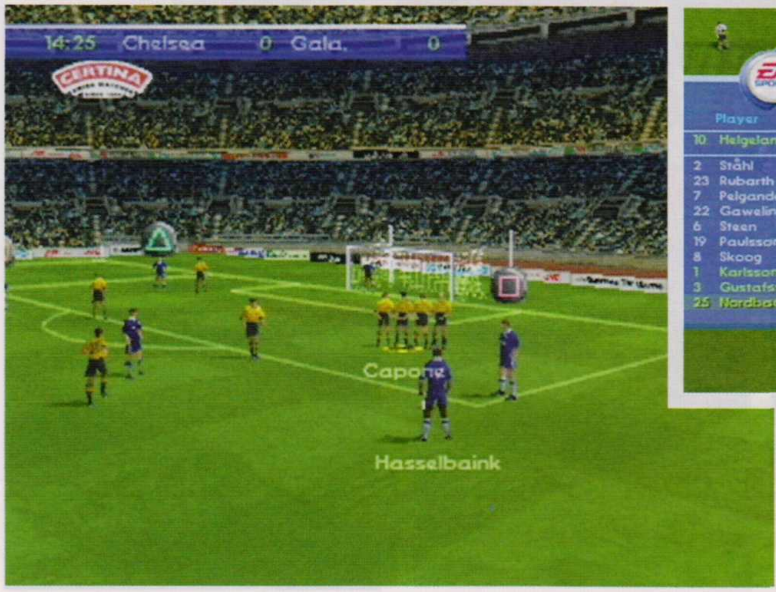
Podzim již máme nějaký ten pátek na krku a s ním také vše, co k němu neodmyslitelně patří. Venku se pořádně ochladilo, občas nás přepadne nějaká ta deprese a herní gigant Electronic Arts vydává další pokračování své letité fotbalové série. Minulé díly se víceméně lišily pouze aktualizací sestav jednotlivých celků a hra samotná se v podstatě nevyvíjela. To se letos změnilo a poslední díl vycházející na PSX1 dostal do vínku kromě nového grafického kabátu také velmi slušnou hratelnost.

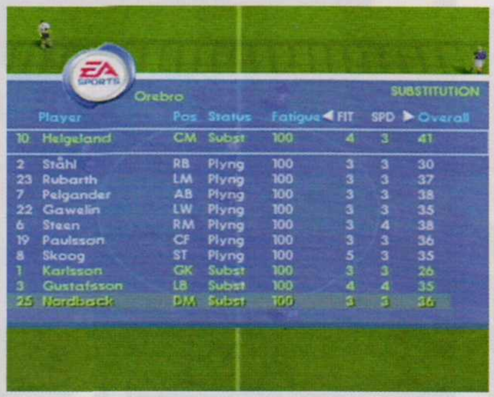
První, co vás po spuštění hry nejspíš zarazí, je velikost hráčů. Pokud jste hráli starší díly nebo některý z konkurenčních fotbalů, pak vám připadnou hráči snad až příliš drobní. To je způsobeno snahou autorů o zachycení větší části hřiště. Tím se sice značně zvyšuje přehlednost, ale na menší obrazovce jdou animace jednotlivých hráčů spíše tušit než vidět. V menu je naštěstí položka zoom (velmi umně skrytá), která vám umožní pohled o něco přiblížit. Dokonce můžete nastavit i výšku pohledu, ale nastavení kamery se bohužel nedá uložit, a tak budete muset úhel pohledu a přiblížení upravovat pokaždé znovu. Jednou z dalších příjemných novinek je zobrazení jména hráče, který právě drží míč. Zřejmě největším grafickým trumfem *FIFA 2001* je však rychlost animace. Ta byla v minulých letech kamenem úrazu a změna k lepšímu je opravdu cítit.

V minulosti však byla FIFA sérii vyčítána hlavně špatná hratelnost. EA se totiž dříve snažili postavit úspěch hlavně na využití licence a hlavním tahákem se tak stala přítomnost reálných klubových celků vedených hvězdami formátu Alana Shearera. To se však letos překvapivě změnilo a díky tomu se *FIFA 2001* stala příjemně hratelným akčním fotbalem, který těží ze své jednoduchosti. Ovládání sice zůstalo téměř nezměněno, ale hra je nyní mnohem svižnější. Podstatný vliv získaly všechny speciální pohyby. Projít obranou pouze pomocí naťáček nebo přihrávek do běhu je sice možné, ale proti špičkovým týmům se tímto způsobem prosadíte jen vzácně. Pokud se vám však podaří kličkou obejít obránce, systém obrany se často zhroutí a rázem máte potřebný prostor pro zakončení nebo finální přihrávku. Použití těchto speciálních pohybů je však možná až příliš jednoduché a hra se někdy zvrhne v úporné kličkování. Reálně nepůsobí ani velmi účinné nůžky, které jsou po centrech do vápna doslova smrtící a hlavičkující obránci jim stěží dokáží zabránit.

Značně byla vylepšena také taktická stránka hry. Díky přepracované umělé inteligenci hráčů je nyní mnohem účinnější využití nejrůznějších taktických nastavení, která jsou však stejná jako v minulých dílech. Ve hře je tedy velmi silně cítit vliv jakékoliv změny rozestavení nebo herní strategie. Není proto těžké zatlačit protivníka do defenzivy nebo naopak "zabetonovat" prostor před vlastní bránou. Navíc si útočníci opravdu dobře nabíhají a nahrávky do běhu tím získaly na účinnosti.

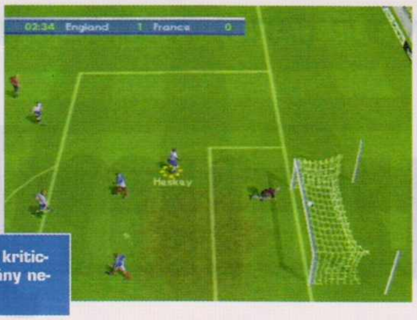
Silnou stránkou hry zůstal osvědčený mód sezony. K dispozici jsou všechny špičkové evropské ligy (česká mezi nimi samozřejmě chybí) a sestavy týmů jsou opět až na několik výjimek aktuální. V průběhu sezony můžete pilně obchodovat a vytvořit si tak sestavu svých snů (s hodnocením některých hráčů zřejmě nebudete souhlasit -





Hřiště sledujete z mnohem větší vzdálenosti, než bylo zvykem v minulých dílech. Hráči jsou díky tomu sice velmi malí, ale je vidět mnohem větší část herní plochy, což jednoznačně prospívá hratelnosti. Pokud však preferujete detailnější pohled, můžete si kameru přiblížit.







Obránci se příliš často dopouštějí kritických chyb, které jsou většinou potrestány nekompromisním zakončením.

který těží ze své jednoduchosti.”

například děsivé hodnocení Jana Kollera mě opravdu zarazilo). A pokud se na konci sezony umístíte v čele ligové tabulky, další rok bude váš tým hrát v odpovídajících pohárech, ve kterých uspějí jen ti nejlepší. Tento mód spolu s možností vytvořit si vlastní soutěž rozhodně prodlužuje celkovou životnost hry.

I přes všechny tyto pozitivní změny však *FIFA 2001* zaostává za svou konkurencí. Její jednoduchost a rychlost jsou sice příjemné, ale časem omrzí a nejsilnější zbraní tak znovu zůstává množství reálných klubových celků. Vážným zájemcům o opravdovou fotbalovou simulaci zkrátka nezbývá nic jiného, než se poohlédnout někde jinde. Pokud si ale jen chcete občas zahrát nějaký ten zápas nebo krátký turnaj, není *FIFA 2001* vůbec špatným řešením. ■

Jakub Holý



Střelba přes hlavu není ve *FIFA 2001* rozhodně žádnou vzácností a její efektivita je nereálně vysoká.

JAK...

UDĚLAT Z OBRÁNCŮ NEOHRABANÉ TUPCE



Ve *FIFA 2001* jsou velmi silnou zbraní speciální pohyby, které vám pomohou překonat i velmi silnou obranu. Sledujte.



Pokud běžíte rovnou do vápna, nejméně dva obránci si to určitě namíří přímo k vám. Běžte s vaším útočníkem směrem k jednomu z nich a stále držte zmáčknutý trojúhelník.



Když se obránce přiblíží, zmáčkněte L1 nebo R1 a váš hráč udělá kličku nebo zasekávačku. Klička je nejúčinnější a těžko se blokuje. Pokud se vám povede, stojí vám v cestě již jen samotný brankář.



Nyní se buď pokuste vymést pavučiny střelou do horního růžku, nebo nesobecky nahrajte nabíhajícímu spoluhráči, který bude mít před sebou snadný úkol dopravit míč do prázdné branky.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

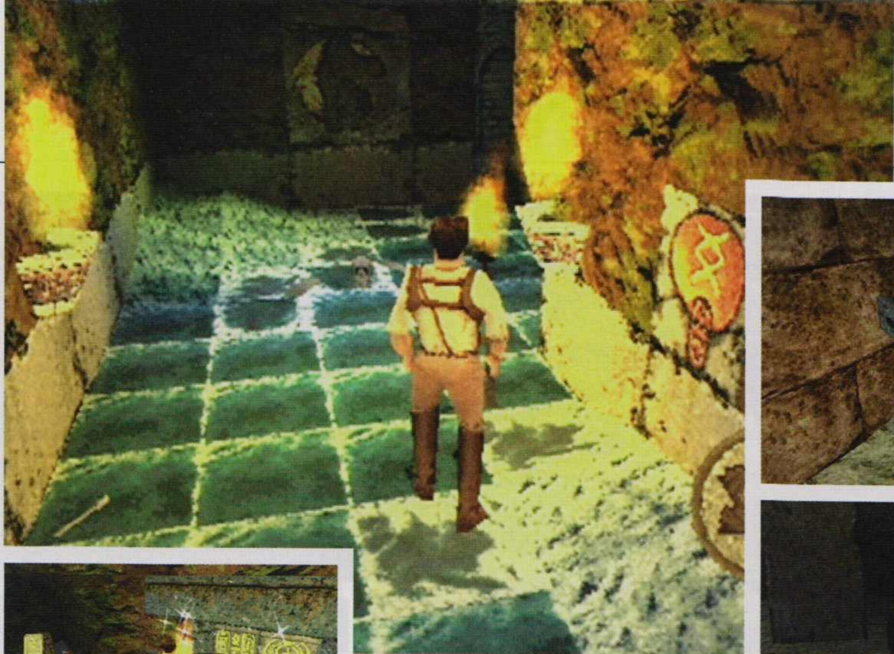
■ GRAFIKA:	Plynulá animace hráčů vypadá dost reálně.	8
■ HRATELNOST:	Hra působí až příliš akčním dojmem.	7
■ ŽIVOTNOST:	Možnost vytvořit si vlastní soutěž opravdu potěší.	8

■ CELKOVĚ
FIFA 2001 se konečně odpoutala od blýskavé grafiky a trochu zapracovala na hratelnosti. Výsledkem je jednoduchá arkádová zábava, která vám však nevydrží věčně.

8 Z DESETI



„Ahoj! Jsem váš nový soused. Rád bych vás pozval v neděli na oběd." „No dobrá." „Fajn, zatím." „Zatím."







Jako by *Tomb Raider* nikdy neexistoval. (Až na to, že by tvůrci *The Mummy* nikdy nedostali tenhle nápad, ale vy víte, o čem je řeč.)





KOMPLEXNÍ ADVENTURA S PODMANIVÝM HRDINOU? LARO, VRAŤ SE BRZY.



The Mummy

„Nijak zvlášť chytrá, hodnotná a příliš jednoduchá otročina."

FAKTA

VYDAVATEL:	Konami
VÝROBCE:	Universal Interactive
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Problém č. 1: Je inspirovaná zábavnou, ale nijak zvlášť výraznou napodobeninou *Indiana Jonese*. A jako filmová licence přichází už tak trochu s křížkem po funuse. Problém č. 2: Je to *Tomb Raider s Chlápkem*. A chybí tomu preciznost, rozmanitost a kvalita vůbec.

Hrdina Rick musí neohrabaně proklusat sérií jednotlivých misí, získat všechny části záhadného drahokamu, přičemž mu každá část otvírá další dveře. Když má všechny části pohromadě, je čas na další misi. Nebezpečí představují různé neškodné příšery (mumie, faraoni s obrovskými palicemi a kuriózně rovněž kolegové archeologové, kteří se dovnitř probíjejí archeologickými kladívky). O AI nepřátel se snad ani nedá mluvit: je to otázka toho, kolik máchnutí mačetou či výstřelů z pušky je třeba na jejich zabití (dva na mumii, tři na faraona). Zábava, co?

A co je horší, opět se tu objevuje nejodpornější z herních vtípků, kterého jsme byli ušetřeni od nějakých 80. let: náhodná smrt. Rick si třeba vesele vykračuje zdánlivě jednotvárnou jeskyní, když podlaha se najednou propadne a vy se octnete zpátky na předchozím místě v úrovni (a jen si povzdechnete, protože se obnoví i všechny objekty a znovu zamknou všechny dveře). Ďábelské pasti jsou v pořádku, ale musí tu být alespoň malinké varování nebo rozumná možnost úniku. V *Mummy* to však vypadá, že mají pasti kompenzovat nedokonalost designu a nedostatek fantazie autorů. Jinými slovy, hráči kvůli nim musí znovu a znovu opakovat celé sektory a úrovně pak vypadají jakoby větší a složitější. Navíc si uprostřed úrovní nemůžete nahrávat dosažené skóre, takže se za chvíli naučíte nazpaměť i ty nejmenší detaily prostředí úrovní. Vypadá to jako by autoři vykradli *Tomb Raider*, ale přitom tuto sérii znali jen z doslechu a z pohledu na hraní někoho jiného. A navíc přitom nedávali zrovna moc pozor.

U dobrodružství slečny Croftové všichni reptali zejména kvůli malé rozmanitosti hlavolamů (odsouvat kvádry, přisouvat kvádry a totéž s vypínači). Mentální náročnost *The Mummy* je však ještě mnohem ubožejší. Potřebujete klíč ke dveřím? Zabijte všechny příšery v místnosti a klíč se jako zázrakem objeví. Adventurové hraní se však od takovéto nijak zvlášť duchaplné, průměrné a příliš jednoduché otročiny vzdálilo. Chceme řešit problémy a hledat spojitosti. Ze všeho nejvíc ale potřebujeme trochu změny oproti tomuto špatně designovanému notoricky známému modelu. Tahle hra představuje velký opilecký krok zpět.

Přesto ale obsahuje skvělou hudbu. Ehm. ■

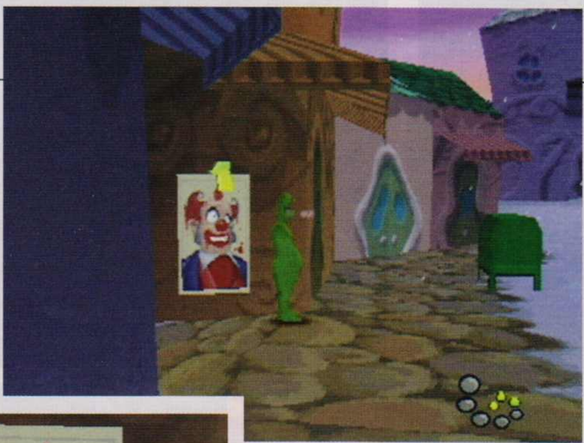
Andy Lowe

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Přiměřené prostředí, ošklivé sprity, přízračné světelné efekty.	4
HRATELNOST:	Frustrující, nikoliv náročná. Nudné, únavné mačkání tlačítek.	3
ŽIVOTNOST:	Žádná rozmanitost, žádné hlavolamy, sem tam nějaká past. Pár hodin.	2

CELKOVĚ
Vypadá jako projekt, který se minul v čase. Nepůsobivé postavy, žádné nové nápady a spousty dávno vyřešených problémů, které problémy nebyly už v době původní *Tomb Raider*. Zapomeňte na ni.

4 Z DESETI



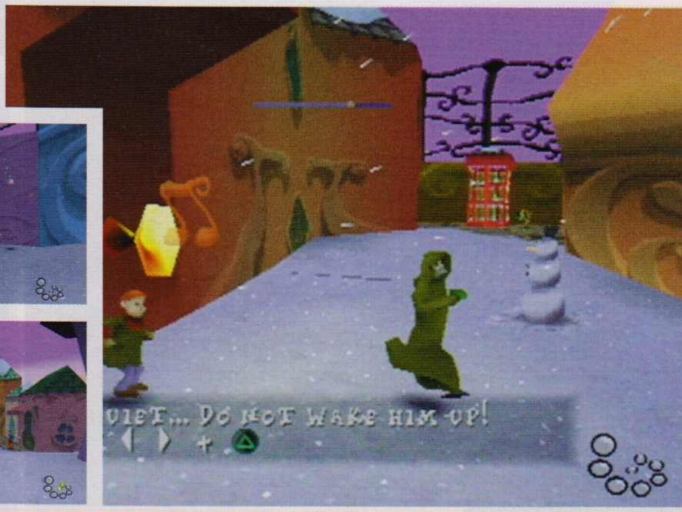
Grinch má vánoční trauma. Dostane se z něj jenom tak, že zkazí radost i všem ostatním. Čili až si budete chtít spravit náladu, rozkopejte svým spolužákům dárky.











Na počátku byla kniha (veršovaná), následovaly animované filmy a konečně pořádný celovečerák s užasným Jimem Carreym v hlavní roli. Hra má na úspěch zaděláno.

HLAVNĚ NEBÝT POZITIVNÍ.



The Grinch

„*Grinch* není skvostem, ale překračuje standard tohoto typu her."

FAKTA

VYDAVATEL:	Konami
VÝROBCE:	Universal Interactive
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nenáročná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

CHICKEN RUN
Je to něco jako Metal Gear Solid - jenže se slepicema.

Grinch. Je zelený, chlupatý, smrdí a všechny nenávidí. Žije v opuštěné jeskyni, jí odpadky a ve volných chvílích listuje telefonním seznamem a uráží veškeré obyvatelstvo Kdovíkova podle abecedního pořádku. Nesnáší úplně cokoliv - a ze všeho nejvíc nesnáší Vánoce. Ty nenávidí z celého svého prohnilého a svraskléhо srdce a vede s nimi ustavičný boj. A právě teď, chvíli před Vánocemi, když měl připravený ďábelský plán na zničení toho nejodpornějšího svátku v roce, přišel průvan a odnesl nákresy všech jeho vynálezů. Celá práce přišla vniveč. Tedy málem přišla vniveč, protože Grinch je sice zelený, chlupatý a smrdí, ale hned tak se nevzdává. Hned se vydává do Kdovíkova pátrat po svých ztracených náčrtcích - a přitom taky udělat nějakou tu škodu.

Grinch. Padoušská postava z pohádky dr. Seusse se stala hvězdou nového blockbusteru (s jako obvykle dokonalým Jimem Carreym v titulní roli), a jak je známo, kde je film, tam je počítačová hra. Tentokrát ovšem nebudete hrát za žádného kladáka - vašim herním alter egem bude sám zelený, chlupatý a smrdící Grinch. Herní systém připomíná nejvíc ze všeho *Gexe*. Grinch se pohybuje volně 3D světem Kdovíkova, hledá plány a plní různé mise - většinou demoličního charakteru. Kupříkladu musí rozmačkat všechny dárky, rozkopat sněhuláky, napadnout pošťáka, čmárat po starostových volebních plakátech a z vejcometu pálit pukavce po nevinných dítkách.

Grinch. Co se týče Grinchovy výzbroje, není zrovna nejsilnější. S takovým Duke Nukemem se vůbec nemůže srovnávat. Jeho hlavní zbraní je smrdutý dech. Jakýkoliv malý sprátek ho ale může chytit za chlupy a Grinch s ním musí pořádně lomcovat, aby ho vůbec setřásl. Naštěstí se vám časem výzbroj přece jenom trochu vylepšuje a navíc máte svého psího přítele Maxe... tedy, může mít Grinch vůbec přítele? S tím si můžete kdykoliv prohodit místo a díky němu se dostanete do míst, kde je buď příliš úzko, nebo příliš nebezpečno. To, že je Grinch zelený, chlupatý, smrdí a je bezcharakterní, to totiž ještě neznamená, že je to blbec.

The Grinch. Hra nesoucí jeho jméno sice není skvostem, o kterém byste si vyprávěli ještě v době, kdy vás vaši pravnuci zavřou do domova důchodců, ale rozhodně pořádně překračuje standard tohohle typu her. Prostory, kterými se budete prohánět, jsou prošpikované nápady, vizuálními vtípky a jsou natolik členité, že dlouho budete nacházet nové prostory a tajné cesty. Navíc má pokřivený svět Kdovíkova půvab sám o sobě a grafika PlayStationu mu nijak neubírá. A navíc - kdo by nechtěl být sviní? ■

Jiří Pavlovský

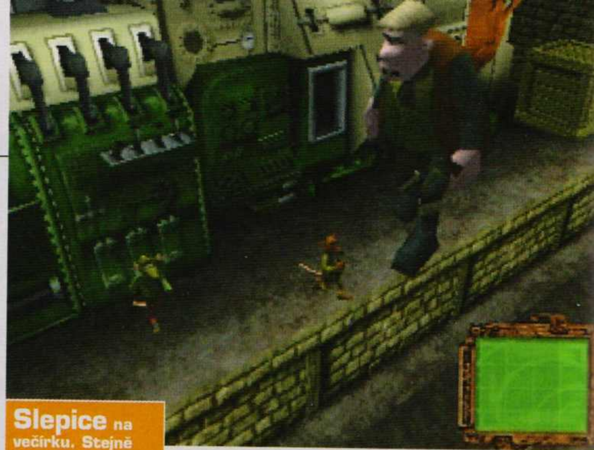
OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Nápaditá, barevná a jásavá. K téhle hře sedne.	8
HRATELNOST:	Rozhodně se nudit nebudete.	8
ŽIVOTNOST:	Pokud budete chtít splnit všechny mise - Bůh s vámi.	8

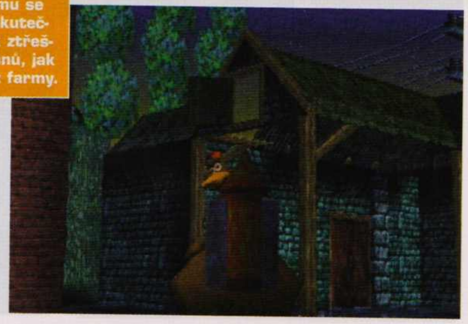
CELKOVĚ
The Grinch je nováčkem ve skupině 3D her, členem podmnožiny přístupné dětem. Ačkoliv nedosahuje kvality *Spyra* či *Gexe*, je dost zábavný, aby stálo za to se u něj zdržet. A navíc můžete ničit Vánoce.

8 Z DESETI











Slepice na večírku. Stejně jako ve filmu se snažíte uskutečnit několik ztřeštěných plánů, jak uniknout z farmy.



Kuřecí povstalec: chytré slepice se snaží přelstít zlé Tweedyho psy. Ginger se může vyhnout odhalení tak, že se schová pod krabice nebo auta. Zvláštní, ale působivé.

NENI TI TO BLBÝ, TROUBO?



Chicken Run

„Po většinu času se akce stylem podobá *Metal Gear Solid*."

FAKTA

- VYDAVATEL: **Eidos**
- VÝROBCE: **Blitz Games**
- DATUM VYDÁNÍ: **V prodeji**
- VĚKOVÉ OMEZENÍ: **Žádné**
- POČET HRÁČŮ: **1**
- ANGLIČTINA: **Nenáročná**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

METAL GEAR SOLID
Jako Chicken Run, jen je v ní víc zbraní. A míň vajec.

Hry, které jsou vytvořeny podle filmů - hlavně komedií - jsou většinou hrozné, a to hlavně díky tomu, že většinou obsahují nevábnou hromadu trapných vtipů, jimž chybí jakýkoliv kontext. *Chicken Run* (alias *Slepičí úlet*) ale patří k těm několika málo výjimkám: je to vychytaná, hratelná a (což je ze všeho nejdůležitější) geniálně designovaná hra, která dokáže spojit dvě důležitá hlediska, je mimořádně věrná filmu, podle něhož byla vytvořena, a zároveň nabízí skutečnou zábavu, co se oblasti hratelnosti týče.

Hra *Chicken Run* znovu oživuje atmosféru filmu *Chicken Run*, a to nejen díky porůznu zařazeným klipům a obrazům z filmu v dost slušné kvalitě - standardní výbava každé moderní hry s filmovou licencí - ale hlavně všeobecnou pozorností k detailům, která je hodna proslulých puntičkářů z vývojářského týmu. Všechny modely postav, animace a textury jsou prvotřídně zpracované; veškeré prostředí je vytvářeno s naprostou přesností a precizností a nechybí ani odpovídající úroveň standardu prezentace. Žádné plýtvání prostorem ani časem, prostě jen dokonale vychytaná zábava.

Zábava je právě to, co u takovéhle hry hledáme - a zábava je také to, čím *Chicken Run* doslova přetéká. Nejen že se hra rozvíjí plynule a čile, je plná elegantních nápadů v oblasti hratelnosti, jako je třeba skvělý systém životů (když vás chytí, ubude vám z inventáře jeden z předmětů zásadní důležitosti), ale nechybí jí ani rozmanitost.

Po většinu času se akce stylem podobá adventuře *Metal Gear Solid*, potloukáte se kolem slepičího ležení, vyhýbáte se hlídacím psům a nepřátelským lidem a snažíte se získávat předměty, které se vám pak budou hodit při ztřeštěných plánech útěku. Ty obsahují prvky plížení, plošinovkového řádění a řešení hlavolamů. A když je tenhle zajímavý model doplněn ještě vedlejšími hrami a několika chytře vymyšlenými úrovněmi s bossy, pak vás hra neustále překvapuje novými a novými vychytávkami.

A nedostatky? Kamera malinko omezuje - ukazuje jen omezené zorné pole, takže je někdy obtížné zjistit, jak to kolem vás vlastně vypadá, a vy se musíte spoléhat na radar. Nejzávažnějším prohřeškem je asi nepřítomnost multiplayeru a také vás zklame, že hlasy ve hře nepocházejí od herců, kteří je propůjčili filmu.

Na konec se dostanete během několika večerů a zpátky vás zřejmě nepřitáhnou ani vedlejší hry - ale zábava je to skvělá. Taková hra si pozornost určitě zaslouží. ■

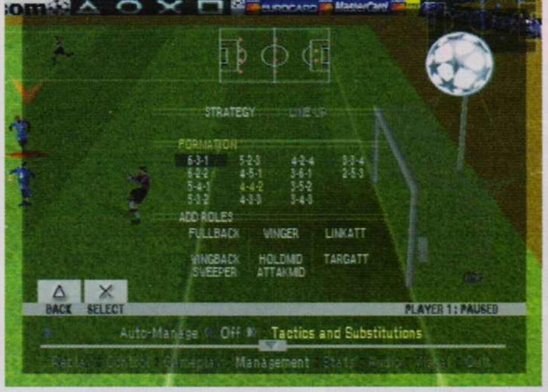
Jon Smith

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Skvěle zpracované prostředí a špičkové animace.	8
HRATELNOST:	Veliká rozmanitost a spousta zábavy.	8
ŽIVOTNOST:	Moc dlouho bohužel nevydrží.	6

CELKOVĚ
Barevná, svižná a nezvykle dobře zpracovaná hra. Je to působivá akční adventura, skvěle oživuje atmosféru původního filmu a předkládá hráči spousty pikantních prvků. Nevýhodou je krátká životnost.

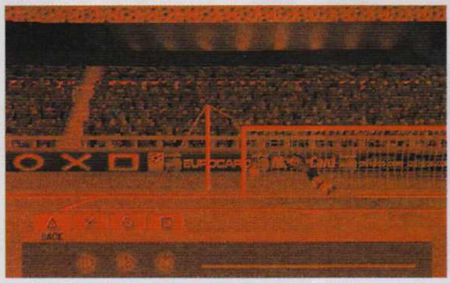
7 Z DESETI



Taktické myšlení hraje v cestě za úspěchem obrovskou roli. Musíte vyladit rozestavění hráčů, abyste se vyrovnali s nečekanými tahy soupeře.









Rangers můžete dovést až na samé čelo vaší skupiny - rozlosování odráží přesně formát skutečné soutěže.

TROFEJ LIGY MISTRŮ PATŘÍ TAKE 2 - ALE SKUTEČNÝM VÍTĚZEM JE FOTBAL.



UEFA Champions League Season 2000/2001

„Detaily jsou úchvatné, a to jak v ovládání, tak co se týče AI."

FAKTA

VYDAVATEL:	Take 2
VÝROBCE:	Silicon Dreams
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 8
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

ISS PRO EVOLUTION
V pohodovém tempu dokáže zachytit taktiku i schopnosti fotbalu.

Úspěch her *Champions League* spočíval vždy v detailnosti a verze *2000/2001* není v tomto směru žádnou výjimkou. Co se týče obecných schopností, přihrávky a střely jsou stejně závislé na správném načasování, jako je tomu při skutečném fotbale. Jediným rozdílem je snad to, že *2000/2001* nepředpokládá, že by hráči nezvládali jemnost práce s míčem.

Tato verze totiž hráčům umožňuje si s míčem pohrávat, zpracovat si jej na prsou, stáhnout na zem anebo třeba jenom nakopnout dopředu pro další útok. Ano, *ISS Pro Evolution* si i nadále podrží své výsadní postavení, co se týče rychlosti a hratelnosti, ovšem žádná jiná hra nejde po ostré hraně mezi arkádovým uspokojením a realistickým ovládáním lépe než *2000/2001*.

Ale i tady platí, že na solidní jádro bezprostřednosti jsou nabaleny skutečně úchvatné detaily, které zaujmou jak v případě ovládání, tak AI. Když vidíte obránce stojícího na brankové čáře a hlavou odvracejícího volný přímý kop, prostě a jednoduše si řeknete, jak to, že to nikoho nenapadlo předtím. Stejně tak občasné brilantní poziční rozestavění CPU způsobuje, že když brankář střelu jenom vyrazí, často skončí na kopačce dobře postaveného dorážejícího útočníka - dívat se na tohle, to je prostě podívaná srovnatelná s přenosy Ligy mistrů, které můžeme vidět v televizi.

Můžete klidně mačkat △ sebevíc a říkat si o nějaké to efektní přenesení hry, nicméně pokud to máte špatně načasované, nic vám to nepomůže - míč buď uteče do zámezí, anebo - ještě hůře - útočník sice nastaví nohu ke zpracování, ale míč mine. Stejná logika platí i o kolmých přihrávkách, přičemž pouze dokonale načasované přihrávky mají šanci na to projít soupeřovou obranou. Stejná úroveň zručnosti se vyžaduje v celé hře, přičemž ti, kteří se rádi ukazují, jistě ocení možnost provádět s míčem spoustu fíglů, žonglování, dávat si efektní naražečky a s různým úspěchem zkoušet gravitaci popírající voleje.

Přirozeně má každý tým své slabé stránky a to platí i o *Champions League 2000/2001*. Obranné zákroky zůstávají stále celkem nepřesné, rozhodčí trestá penaltou i na první pohled nevinné zákroky a lepší by mohli být i útočníci, kteří často zůstávají příliš vzadu. Celkově lze ovšem konstatovat, že svou konkurenci poráží *2000/2001* naprosto hravě. Jenom prosím udělejte následující: přeskočte úroveň pro začátečníky (Novice) a její výsledky typu 13-11 - namísto toho jděte hned do střední obtížnosti (Intermediate) a hrajte s vypnutým zaměřováním střel. Pak se budete hezky vztekat nad promarněnými příležitostmi, pomalými obránci a s úlevou oddychovat poté, co se vám podaří odvrátit góly. ■

Steve Merrett

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Detailní, dobrá animace hráčů, vynikající prezentace v TV stylu.	8
HRATELNOST:	Okamžitě vás to chytne, ale musíte se hodně učit.	7
ŽIVOTNOST:	Vydrží to rozhodně víc než Michael Owen.	9

CELKOVĚ
Hra je natolik bezprostřední, že okamžitě učaruje příznivcům *FIFA*, leč neopstrádá ani nezbytnou hloubku, což podstatně prodlužuje její životnost. Vynikající ovládací systém vytváří v kombinaci se silným AI dosud nejlepší arkádově orientovanou fotbalovou hru.

8 Z DESETI



Scout Walkery. Šetrné k chlupatým stvořením, ale doufejme provozuschopné.











Landspeeder s otevřenou střechou asi není nejpohodlnější volbou pro sněžné pláně Hothu.

EHM. MÁME NEPŘÍJEMNÉ TUŠENÍ...



Star Wars Demolition

„Bláznivá směsice původních automatů *Star Wars* a *Empire*

FAKTA

VYDAVATEL:	LucasArts
VÝROBCE:	Luxoflux
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Buďme upřímní. Z jakéhosi záhadného důvodu se zatím neobjevila opravdu kvalitní *Star Wars* hra. Hrstka hráčů možná našla uspokojení v *Jedi Power Battles*, ale rozhodně to nebyli fandové *Star Wars*. Pak přišla *Masters Of Teras Kasi*, kde si mohla princezna Leia beztrestně dovolit zničit masku Dartha Vadera. Bída. Pravda ale je, že se většina her *Star Wars* motala kolem země nikoho, která odděluje průměrnost od úplné zhovadilosti.

U *Star Wars Demolition* je skvělé, že se vůbec nepokouší znovu oživit atmosféru *Star Wars*. Ano, jistě, jsou tu některé známé prvky, ale je filmům věrná asi tak, jako byla *Star Wars Episode II* o páru lvů, kteří utekli z cirkusu a otevřeli si kliniku pro racky trpící depresemi.

Za zády *Demolition* stojí Luxoflux, vývojářský tým, který má na svědomí i neoddiskutovatelně skvělou *Vigilante 8*, a oplývá stejným typem závoďackého řádění, které je však tentokrát zasazeno do *Star Wars* prostředí. Všechno se točí kolem gladiátorského zápasu, který podnítil Jabba The Hutt a časově zapadá někam mezi *The Empire Strikes Back* a *Return Of The Jedi*. Hra obsahuje vybranou směsici *Star Wars* vozítek (a jednu velkou příšeru) sebraných ze všech čtyř filmů. Fanouškové filmů je budou všechny znát - landspeeder Luka Skywalkera je tu opatřen laserovými děly, nechybí ani Jetpack Boba Fetta, Snowspeeder a také Scout Walker (nezaměňovat s legendárním zpěvákem Scottem Walkerem). Všichni příznivci *Phantom Menace* určitě ocení zařazení zpočátku skrytého speederbiku Dartha Maula.

I oblasti poseté různými power-upy představují podobný rozmanitý mix. Pokud vám něco říkají jména, jako jsou například Yavin, Naboo, Dagobah a Tattoonie, už se možná celý třesete nedočkavostí.

Dostat se do téhle hry nebude nikomu dělat problémy, *Star Wars Demolition* vyžaduje jen to, abyste jezdili po výše zmiňovaných oblastech a střileli laserovými děly a raketami po protivnících. Přestože v základní hře nejde o nic složitějšího, čeká tu na vás ještě několik dalších režimů. Konkrétně High Stakes Battle, kde si můžete vsadit na výsledek, a Hunt-A-Droid, kde soutěžíte s ostatními bojovníky o to, kdo dokáže vyhodit do vzduchu víc robotů. Režim pro dva hráče typicky přináší skvělou legraci.

Demolition měla být původně *Vigilante 8* převlečená do pyžama *Star Wars*, ale někde se stala velká chyba. Bitvy jsou zmatené a hloupé. Zastřelit protivníka trvá tak dlouho (a což teprve, když si máte poradit v drsné situaci, kdy musíte přepínat ovládání mezi vozidlem a zbraní a všichni se navíc kryjí štíty), že hru musíte kolikrát opustit dřív, než se vůbec dozvíte, kdo jsou poražení a kdo vítězové.

Navíc tu najdeme dost bizarní rozdíly. Každé vozidlo vypadá naprosto odlišně a závod působí jako bláznivý mišmaš. Malilinký Boba Fett soutěží s obrovským Rancorem, který zabírá polovinu obrazovky. Prostě šílenost.

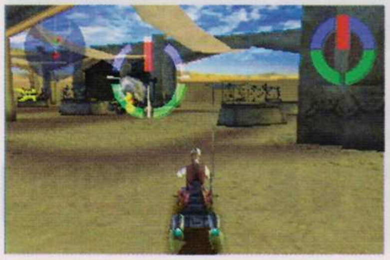
Star Wars Demolition





Šance pro sníh: Snowspeeder se hodí jak do propastí Death Star, tak do oblastí Hothu. Nemůžete ale lítat za TIE Fightery. Je to jeden z prvků řízených AI, který se vyskytuje ve všech úrovních.









Přiznejte se, že jste taky neviděli kolo Dartha Maula.

Strikes Back přenesená na PlayStation.”

Všechno ale zavrhnout zdaleka nemůžeme. Vizuálně je v úrovních Death Star a Cloud City všechno pěkně ostré, i když oblasti Tattoonie a Hoth mají sem tam ošklivé šmouhy. A když se se Scout Walkerem plahočíte roklemi na povrchu Death Star, je v tom dokonce trochu přitažlivé retro atmosféry. Bláznivá směsice původních automatů *Star Wars* a *Empire Strikes Back* přenesená na současnou PlayStation.

Takže, Luxoflux si na jedné straně zaslouží pochvalu za to, že se vykašlali na tradiční epický příběh a odkryli znovu *Star Wars* až na kořen, ale mají černý puntík za to, že vytvořili hru, která je vlastně okopírovaná a navíc plná kazů. ■

Paul Rose



Je to hnusný, rozbředlý humáč! A právě taková je i hra. Je jasné, že se na obrazovce sem tam musí objevit i Jabba.

JAK... SE SNADNO NECHAT ZABÍT



V *Demolition* nepáchají škody jen vaše vlastní zbraně - šikovné je na to i samo prostředí. Tady vidíme obří laserové dělo na Death Star, které se připravuje vypálit. Kliďte se od něj dál.



Pamatujete na tu pasáž, kdy Han Solo v *Empire Strikes Back* zmrzne? V *Demolition* v úrovni Cloud City to můžete zažít znovu, i když vás tu nečekají karbonitové omrzliny.



Nakonec pozor na hrozbu mocného Sarlacca, vystrkujícího různá chapadla a výrůstky. Když se dostanete příliš blízko k okraji jeho jámy, zažijete si novu definici bolesti a utrpení. Společnost vám bude dělat aspoň Boba Fett.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

VIGILANTE 8

Asi nejlepší střílečka s auty na PlayStation.

Oficiální český PlayStation Magazín — VERDIKT

■ GRAFIKA:	Občas dobrá, občas na nic.	5
■ HRATELNOST:	Zpočátku legrace, ale časem se všechno pokazí.	5
■ ŽIVOTNOST:	Spousty oblastí, vozidel a tajemství.	6

■ CELKOVĚ
Další pokus o oživení kouzla *Star Wars* na PlayStation odpadl do škarpy. Bitvy prostě a jednoduše nefungují. Tady pšenka nepokvete.

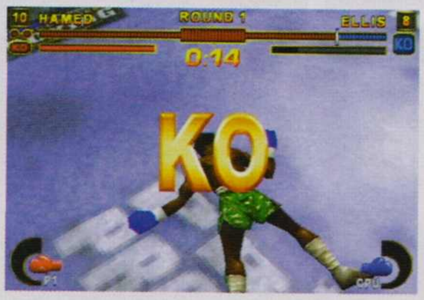
5 Z DESETI





Všichni jsou si rovni. Hra vám dává možnost postavit lehké váhy proti supertěžké, aby se ukázalo, kdo že je skutečně lepší. Všechny statistiky byly přirozeně vyrovnány.







NAZŮV PRVNÍ KROK DO SVĚTA VIDEOHER. RYCHLE NA NĚJ ZAPOMEŇME.



Prince Naseem Boxing

„Boxeři vypadají v klidu celkem dobře, byť jejich postavy

FAKTA

VYDAVATEL:	Codemasters
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 8
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Po třech letech strávených ve vývojářském pekle je *Prince Naseem Boxing* (v Americe hra vychází pod názvem *Mike Tyson Boxing* - bohužel se musíme svést s Anglií, kde je populárnější světový šampion v pérové váze) konečně tady - ale proč sakra to zpoždění? Podle vyjádření Codemasters byla hra už několikrát připravena na vydání, ale vždy byla znovu vrácena k opakovanému testování, jež této firmě už pomohlo vyladit takové klasické tituly jako *Colin McRae Rally* či *TOCA World Touring Cars*. Nuže, stálo za to si počkat? Bohužel ne.

Tedy ne že by *Prince Naseem Boxing* byla hra úplně strašná, jenom prostě nedokáže dostát vysokému standardu, na který jsme u Codies obvykle zvyklí. Vezměte si například animaci postav. Vždyť přece rozhodnutí nepoužít technologii motion capture ještě neznamená, že pohyb musí být trhaný nebo že grafika nemůže působit realisticky. Ostatně boxeři vypadají v klidu celkem dobře, byť jejich postavy vypadají tak trochu stylizovaně.

Nicméně jakmile se rohovníci začnou pohybovat po ringu, jde to všechno do háje. Všechny údery jsou spíše takovými propagačními štouchnutí, jejichž sílu můžete zvýšit, pokud se pořádně napřáhnete - takový nápřah ovšem trvá celou věčnost. Celé se to ještě výrazně zhorší, když se dostanete do "kontaktu" - lepší popis těch horších výměn nás prostě nenapadá. Detekce kolizí je strašná, a když se začnete soupeřovým úderům vyhýbat, vždy se až směšně nakláníte na jednu stranu. Potom vypadáte jako člověk, který se při jízdě vyklání z auta a snaží se hlavou narazit do lamp na okraji chodníku.

Hratelnost postrádá bezprostřednost takového *Ready 2 Rumble* a zcela ignoruje kombinaci práce a licencí, jež učinila z *Knockout Kings* tak úspěšný titul. Nicméně přesto nutno dodat, že *Naseem Boxing* vám nabídne něco, co neuvidíte v žádné z konkurenčních her. Podaří-li se vám uhnout před soupeřovými údery, začne vám postupně narůstat diagram pro speciální úder. Když bude plný, budete mít deset sekund na to, abyste soupeři zasadili jeden či dva údery, které jej pěkně nabourají.

Další podobný diagram zobrazuje, kolik bodů byste získali, kdyby kolo skončilo právě v daném okamžiku. I když to vlastně ničí moment překvapení a napjaté očekávání výroku rozhodčích, umožňuje vám to na druhé straně zasadit několik záchranných bodů. Pokud jste sraženi na zem, vstupujete do minihry, ve které musíte mačkat náhodně se objevující tlačítka v rytmu podle poskakující jehly. To je celkem vítaný originální kousek a v celé hře najdete celkem sedm obtížností této minihry.

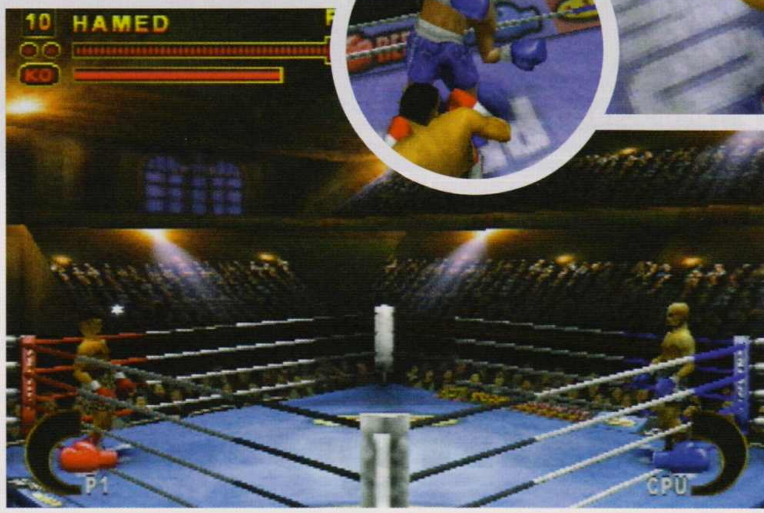
Vyřazovací turnaj nabízí možnost pro vás a vašich až sedm kámošů vybírat ze škály 16 boxerů - bohužel Naz je zde jediným boxerem se skutečným jménem. Dále tu je jakýsi vyzývací režim pro osm hráčů, který je taky celkem šikovný. Nicméně zdaleka nejlepším prvkem hry je kariérově postavený World Mode. Zde si vyberete z řady boxerů tří váhových kategorií, anebo si postavíte úplně svého vlastního, přičemž jej pak zdokonalujete tím, že mu předepíšete určitý tréninkový režim - musíte kontrolovat trénink v tělocvičně, odpočinek, příjem potravy a podobné věci, aby byl váš boxer v dokonalé kondici a měl správnou váhu.

Mezi jednotlivými zápasy dostáváte rady od samotného Prince, který rovněž ana-

Tělocvična je dobrý způsob, jak se naučit všechno to uhýbání před údery, které je pro hru tak charakteristické. Zde utrpíte rány, které uškodí pouze vaší hrdosti - krev z nosu vám kvůli tomu nepoteče.









Maličký bouchač Naz vstupuje do ringu se vší slávou, stejně jako jeho skutečný protějšek. A davu se to líbí.

JAK...
JE SEJMOUT JEDNOU RÁNOU



Nejdříve si se soupeřem jen tak pohrávejte, občas do něj strčte a lákejte jej, aby po vás vyjel a tak se na zlomek vteřiny odkryl.



Pak uhýbejte jeho úderům - k tomu použijte postranní tlačítka. Postupně vám nabude síla zobrazená v dolním levém diagramu.



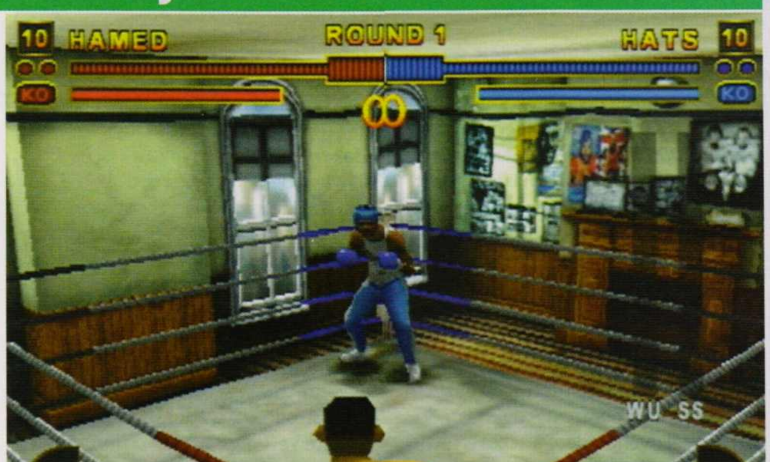
Na konec stiskněte ◎ a ⊗ - vyšlete zničující hák, jímž pošlete protivníka k zemi, a kolem hlavy mu budou lítat hvězdičky.

vypadají tak trochu stylizovaně.”

lyzuje vaše minulé výkony komentáři a hodnotí budoucí soupeře. Nakonec je vaším cílem boxera provést všemi mezistupni až k titulu světového šampiona a získat titul ve všech váhových kategoriích. World Mode tak ke hře přidává jistý aspekt příběhu, kdy boxujete proti soupeřům různých stylů a fyzických atributů.

V ringu už jsou nastoupeni dva největší konkurenti *Ready 2 Rumble* a *Knockout Kings*, takže v boxu na PlayStation bude před Vánocemi pěkně nabito. Bohužel *Prince Naseem Boxing* se vydal nepříliš vydařenou střední cestou - rozhodl se totiž ignorovat to, co je na každém z těchto dvou titulů nejpřitažlivější. Výsledkem je hra, která nemá ránu a v pohybu vypadá neohrabaně. Člověk konkurenci ignoruje na vlastní nebezpečí. ■

Lee Hall



Bez helmy. Naz si tak věří, že nenosí helmu ani na tréninku.

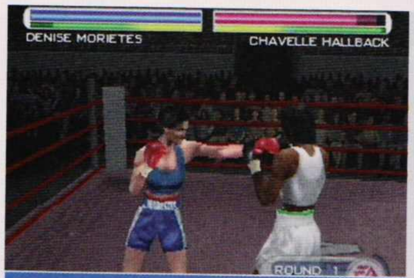
LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
KNOCKOUT KINGS 2000
Asi nejlepší boxerská hra pro PlayStation.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Grafika vypadá přitažlivě, ale jen do okamžiku, než se pohnete.	7
■ HRATELNOST:	Jednoduchý ovládací systém, ale špatná animace bez komb.	5
■ ŽIVOTNOST:	Nezajímavý režim pro dva hráče, World Mode je o něco lepší.	5

■ CELKOVĚ
Hra se pokouší zkombinovat konzervatismus *Knockout Kings* a uvolněnost *Ready 2 Rumble*. Hybrid se nehraje nic moc, je neohrabaný a má jen několik dobrých aspektů. Jasně průměrná záležitost.

5 Z DESETI

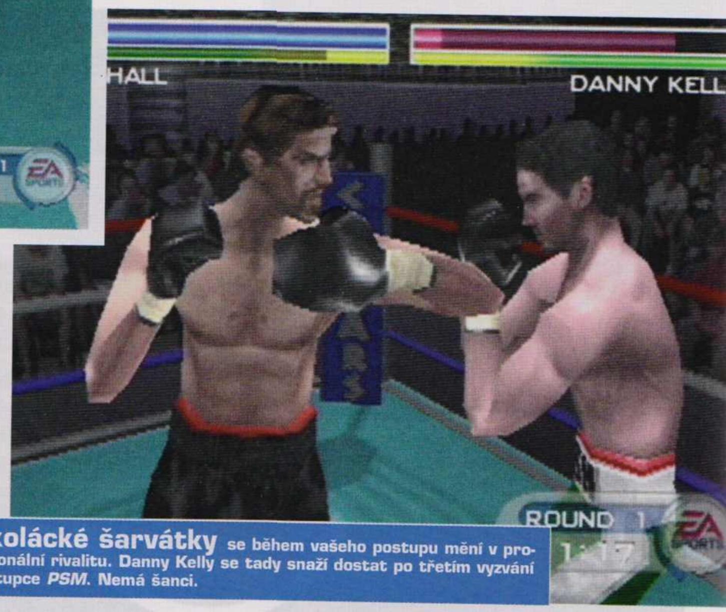


Zabijáci v sukních. Poprvé se tu také objevují ženy. Má ženský box vůbec nějaké fanoušky?









Školácké šarvátky se během vašeho postupu mění v profesionální rivalitu. Danny Kelly se tady snaží dostat po třetím vyzvání zástupce *PSM*. Nemá šanci.

BOX SE VRACÍ. JEŠTĚ REALISTIČTĚJŠÍ A TAKTIČTĚJŠÍ NEŽ PŘED ROKEM.



Knockout Kings 2001

“Prohrajete-li kvůli špatnému rozhodnutí, veřejnost žádá odvetný

FAKTA

VYDAVATEL:	Electronic Arts
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

K*nockout Kings 2001* je dosud nepřesnější obraz boxu ve videohře, který byl kdy stvořen. Je ještě konzervativnější než *KK 2000* a jde o simulátor, který se tento taktický sport snaží zachytit ze všech stran. Pokud chcete bláznivé rvačky nebo skvělá komba, hledejte jinde.

Boxeři zpočátku vypadají vyčouhle, ale jejich výška jim umožňuje realističtější škálu triků a pohybů, což přispívá k realističtějšímu vyznění celé hry. Nepřesností bohužel trpí detekce kolizí, a tak se vám na obrazovce nepodaří dosáhnout takového úderu a takové síly, jak jste původně zamýšleli.

Oproti *KK 2000* dostál jistých změn i herní engine - ukazatel energie poklesne pokaždé, když dostanete zásah, ale při defenzivě a odpočinku se zase doplní. Dostanete-li zásah, především do těla, snižuje se účinek úderů. Pokud se ukazatel dostane na nulu, bolí vás ruce a už nemáte sílu se ani bránit. V takovém případě můžete využít opory provazů a pokusit se vyhnout se dalším úderům.

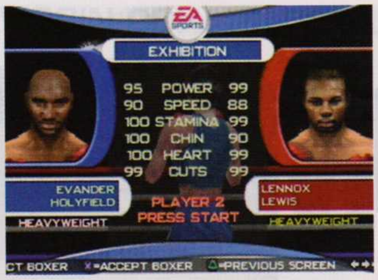
Byly odstraněny rány do zubů, které jsme znali z *KK 2000* - je to jeden z úspěšných kroků k upřednostnění taktiky před silou a rychlostí. Rychlý boxer však může i tady zasypat soupeře sérií silných úderů a přimáčknout borce na provazy, což končí knockdownem a odpočítáváním. Soupeře tak snadno neodstavíte ani s použitím kombinací, které tady mají slabší účinek než v *KK 2000*. Chcete-li použít sérii úderů, musíte rychle stisknout řadu kompatibilních tlačítek.

V režimu pro dva hráče si volíte boxery ve třech váhových kategoriích - těžká váha, střední váha a lehká váha. V nich najdete většinu slavných boxerů současnosti i minulosti - až na několik významných výjimek - jako jsou Naz, Henry Cooper a Mike Tyson. Režim Classic Bouts z *KK 2000* byl nahrazen Fantasy Match-Ups, což je poněkud zvláštní rozhodnutí, protože si stejně imaginární souboje klidně můžete dopřát i v režimu Versus.

EA jemnými změnami vylepšili i režim Career, ale zachovali základní myšlenku, že se musíte pořadím probojovat až k Muhammadu Alimu a stát se hlavním šampionem. Trénink byl okořeněn přidáním tréninkového partnera. Nemusíte nijak dřít, ale po každé úspěšné schůzce získáte deset zvláštních bodů, které můžete boxerovi přidat do statistik a vybavit ho tak pro náročnější souboje o titul. Při tréninku se naučíte nové pohyby a zdokonalujete si techniku boxování, ale je to pořád to samé. Rozmanitost a hloubku by přidaly vedlejší hry, jako je zdatnější partner, skákání nebo boxovací pytel, které by nebyly ani v rozporu s etikou simulátoru.

Změn se dočkal i režim Career, který teď oživuje jistý druh osobní rivality - během celého vašeho vývoje máte co do činění s jistým protivníkem ze staré školy. Když prohrajete kvůli špatnému rozhodnutí, vyžaduje veřejnost většinou odvetný zápas, takže si své zaváhání můžete napravit na slabším soupeři. Příjemné.

V postupu kariérou vám také pomáhají váš rádce a masér, kteří na vás mezi jednotlivými koly křičí různé rady. Když se vám podaří získat dostatečné množ-







Velký souboj. Najdete tu téměř každého velkého borce, který vás napadne.







Slečny, jejichž jediným úkolem je držet tabule se skóre, vypadají ještě lépe a spokojí se s ještě skromnějšími hadříky.

JAK...

DOSTAT ŠAMPIONA ALIHO



Ali je rychlý, dokáže skvěle zvolit vhodný úder, takže budete potřebovat vytrvalého, rychlého borce, který zvládá rány do hlavy, jako je třeba Larry Holmes. Aliho sílu musíte oslabit pořádným štulcem, využít toho a zaútočit mu na hlavu.



Začněte se hýbat, hned jak se Ali přiblíží a připraví se na trojúder. Pokud se vám to podaří, rychle se ho zbavte. Tím ho vyvedete z rovnováhy a můžete pokračovat v útoku.



Chcete-li Aliho dostat, nesmíte se moc přibližovat, jinak vás zničí. Drží ruce nízko, takže můžete použít horní hák a ránou mu zvrátit hlavu dozadu, čímž vyšetříte čas na další údery, dokud se nesloží.

zápas, takže si své zaváhání můžete napravit."

ství titulů, čeká vás souboj s Alim. Stane-li se vítězem, budete uvedeni do Síně slávy.

Znovu na vás čekají všechna nejvýznamnější místa, jako je Madison Square Garden a Caesars Palace a nyní se tu konečně objeví i bojující ženy. Hru malinko oživilo i zařazení výsměšných gest a každý boxer disponuje efektivním, i když ne příliš okázalým osobním manévrem. Tříkolový režim Slugfest je ústupkem těm, kdo si libují v rychlosti a stylem připomíná *Ready 2 Rumble*.

Propracovaná, detailní, dobře animovaná *KK 2001* se může pochlubit i elegantní prezentací, slušným komentářem a dobrým grafickým enginem. Hráče asi zrovna neokouzlí, ale poskytne mu řádný krajíc skutečné boxerské zábavy. ■

Lee Hall



„Lee Halle, ukážu celému světu, že ta věc, kterou máš na hlavě, je falešná a sebrals ji poníkovi z ocasu," vyřvává tenhle borec.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

VICTORY BOXING 2
Další celkem kvalitní boxerská hra. Vzpomínáte ještě?

Oficiální český PlayStation Magazín

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Skvěle animovaní boxeři. Působivý vzhled. Příjemné prostředí.	8
■ HRATELNOST:	Detekce kolizí nic moc. Nejlepší známý simulátorový engine.	9
■ ŽIVOTNOST:	Jedna kariéra stačí. Na druhou stranu je legrace rozdat si to s kamarády.	7

■ CELKOVĚ
KK 2001 působí ještě skutečněji než její předchůdkyně a není to hra pro nedočkavé hráče. Na cestu k vítězství potřebujete nejen šikovnost, ale i hlavu. Je prostě nejlepší.

8 Z DESETI

PLÁŽE, BIKINY A KRÁSKY - V ČEM JE PROBLÉM?



Beach Volleyball



FAKTA

VYDAVATEL:	**Infogrames**
VÝROBCE:	**Carapace**
DATUM VYDÁNÍ:	**V prodeji**
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**Žádné**
POČET HRÁČŮ:	**1 až 4**
ANGLIČTINA:	**Nepotřebná**

Plážový volejbal: není to výmluva, abyste se mohli dívat na spoře oděné a do bronzova opálené krásky poskakující v písku, že ne!? Opravdu vás zajímá jako hodnotná forma sportovní zábavy? Názory se různí, olympijský výbor trvá na druhém výkladu, ale většina světové populace nesouhlasí. Ať je to, jak chce, jeho přenesení na PlayStation má se zábavou nebo vzrušením hodně málo společného. Ani účinkování superhvězdy, amazonky Gabby Reece, nemůže kompenzovat obtížnost hraní a neobratnou grafiku.

Nejlepším počinem je asi režim Edit. Stejně jako u wrestlingových her si i tady můžete vytvořit vlastní plážovou krásku, vybrat jí účes, odstín pleti i barvu tílka. Máte také stanoveno množství bodů, s jejichž pomocí jí můžete přidat některé schopnosti.

Hra samotná nabízí režimy Exhibition a World Tour, které vás zavedou do řady exotických přímořských oblastí na celém světě. Jakmile se jednou dotknete písku, je na vás a vašem spoluhráči (ovládaném CPU, pokud je to nutné), abyste umístili dostatek es a smečí a dostali se do finále. U stavění hradů z písku byste se ale užili víc. ■

Nick Ellis

Nosit **sluneční brýle, nebo nenosit sluneční brýle? Nejnapínavějším momentem hry je formování vlastního hráče.**



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Nádherná asi jako hovno na pláži.	4
■ HRATELNOST:	Zmatená a neuspokojivá.	4
■ ŽIVOTNOST:	Vydrží jako propíchnutý míč.	5

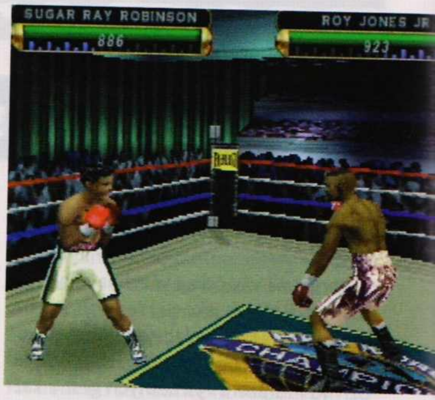
■ CELKOVĚ
Mezi počítačovými simulátory teď mají zastoupení skoro všechna sportovní odvětví - plážový volejbal ale skomírá někde na úpatí té nepřeberné hromady. Horší jsou už jen rybářské hry.

4 Z DESETI

POSKAKUJE A USKAKUJE JAKO NADRŽENÝ KRÁLÍK.



HBO Boxing



FAKTA

VYDAVATEL:	**Acclaim**
VÝROBCE:	**In-house**
DATUM VYDÁNÍ:	**V prodeji**
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**Žádné**
POČET HRÁČŮ:	**1 až 2**
ANGLIČTINA:	**Nepotřebná**

Box je stále více vytlačován na okraj sportovního zájmu. Myšlenka, že proti sobě stojí dva lidé a snaží se vzájemně srazit, se čím dál víc považuje za směšnou. Pátý zákon videoher nicméně říká, že čím bizarnější sport, tím lepší hra.

HBO Boxing je pokus spojit simulátor stylu *Knockout Kings* a arkádovou akci *Ready 2 Rumble*. Najdeme tu několik elegantních vychytávek: zranění mohou být po gongu ošetřena, můžete si vytvořit vlastní boxerský večer a na obrazovce je měřič pro sebevědomí vašeho borce. Nechybí ani obvyklý režim pro vytvoření vlastního boxera, který přispívá k delší životnosti. Ale.

Řada legendárních a téměř proslulých borců se pohybuje a boxuje s hbitostí nosorožců. K vítězství potřebujete jen umístit své obrovské speciální údery a komba na cíl. Probíhá to tak, že nastoupíte na plac, zvednete ruce do obranné pozice a čekáte na příležitost praštit.

HBO Boxing je slušný pokus o boxerský simulátor, fanoušci tohoto sportu nechť se ale radši uchýlí ke *Knockout Kings 2001*, arkádoví šílenci pak zvolí *Ready 2 Rumble*. ■

Richard Keith



Když do ringu **nastoupí borci jako *Knockout Kings 2001* nebo *Ready 2 Rumble*, nemá *HBO Boxing* šanci.**

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Drsná.	5
■ HRATELNOST:	Dost slušná, ale všechno je o velkých ranách.	7
■ ŽIVOTNOST:	Můžete se stát šampionem.	6

■ CELKOVĚ
Napůl slušná licence s napůl slušnými borci a napůl slušným enginem dohromady tvoří napůl slušnou hru. Napůl slušná hra se ale nemůže měřit s *Knockout Kings, Ready 2 Rumble* a podobnými.

6 Z DESETI

VIRGIN ODHALIL PERLU PRO DVA HRÁČE.



Magical Drop



Bust-A-Magical? Tihle malí týpci (nahoře) za použití jakéhosi kladkovitého systému spojují jednotlivé kamínky.



FAKTA

- VYDAVATEL: Virgin
- VÝROBCE: Spook
- DATUM VYDÁNÍ: V prodeji
- VĚKOVÉ OMEZENÍ: Žádné
- POČET HRÁČŮ: 1 až 2
- ANGLIČTINA: Nepotřebná

Od prvního skřeku vydaného touhle partičkou šašků, pánů a nejrůznějších středověkých celebrit je vám nad slunce jasné, co můžete od *Magical Drop* čekat. Toto je v zásadě varianta na excelentní řadu *Bust-A-Move*, jen s tím rozdílem, že nabízí trochu jiný pohled na sbírání podobně zabarvených kruhů.

V případě *Magical Drop* se barevné kamínky hromadí na obrazovce a vaším úkolem je spojit do řady tři a více - potom totiž zmizí. Za tímto účelem ovládáte jednoho z dvořanů, jenž pobíhá po dolním okraji obrazovky. Ke spojování kamínky je použito systému kladek, kdy jedním tlačítkem stahujete dolů podobně zabarvené kruhy a druhým je zase posíláte nahoru. K vyčištění obrazovky se používá celkem složitých kombinací, kdy obrovské řetězové reakce roztroušených kamínků buďto hráče odmění, anebo penalizují jeho soupeře v režimu pro dva hráče.

Navzdory důvěrně známému obsahu někdy *Magical Drop* působí tak trochu ospalým dojmem, zejména pokud ji srovnáme s takovými tituly jako *Bust-A-Move* nebo *Puzzle Fighter*. Celé to nakonec zachraňuje bizarní, leč zběsile rychlý režim pro dva hráče - v režimu pro jednoho hráče *Magical Drop* jednoduše postrádá rychlost, již tento žánr vyžaduje. ■

Steve Merrett

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Standardní puzzle.	5
HRATELNOST:	Zábavná, ale Solo režim postrádá nezbytnou rychlost.	6
ŽIVOTNOST:	Režim pro dva hráče chvilku vydrží.	6

CELKOVĚ *Magical Drop* je důvěrně známá záležitost a kombinací svého jednoduchého obsahu i ovládání vytváří další zábavnou, leč nenáročnou playstationovou puzzle hru, zjevně inspirovanou *Bust-A-Move*.

6 Z DESETI

DŮKAZ, ŽE TYGŘI JSOU HODNÁ STVOŘENÍ...



Winnie The Pooh





Bum, bum, jo, je to ale sranda. a vyblbnou se u toho jak dospělí, tak děti.

FAKTA

- VYDAVATEL: Ubi Soft
- VÝROBCE: Doki Denko Studios
- DATUM VYDÁNÍ: V prodeji
- VĚKOVÉ OMEZENÍ: Žádné
- POČET HRÁČŮ: 1
- ANGLIČTINA: Nepotřebná

***Tigger's Honey Hunt* je prvním z nové vlny titulů zaměřených na děti od tří do šesti let, a zároveň pozitivním důkazem, že hry pro děti vůbec nemusejí pohlížet na své publikum svrchu, stejně jako to nemusejí být osekané verze "skutečných" titulů. Namísto toho *Honey Hunt* nabízí nádherně vyváženou plošinovku, v níž se snoubí disneyovské produkční hodnoty s excelentním designem jednotlivých úrovní a hratelností - jediným ústupkem učiněným mladému publiku je snazší nastavení obtížnosti.**

Tigger se dobrovolně přihlásil, že pomůže medvídkovi Pů sehnat džbány medu pro jeho oslavu. Od tohoto výchozího bodu se dostáváme k sérii plošin, přičemž po cestě nás čeká ještě několik zvláštních misí, v nichž se objeví Roo, Ijáček a Sova. Nicméně to, co dělá z *Tigger's Honey Hunt* tak efektivní hru, je především skutečnost, že titul může sám o sobě stát jako silná plošinovka. Míra kontroly nad Tiggerem je úžasná a na jednotlivých úrovních se skvěle naviguje.

Ačkoli polygonová grafika vypadá poněkud primitivně, *Tigger's Honey Hunt* je solidní a zábavnou hrou. Doplňkové podhry jako Pooh Sticks jsou hezkým rozptýlením, ovšem klíčem k úspěchu hry zůstává přece jen to, že se prostě dobře hraje. ■

Steve Merrett

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Celkem hranatá, ale jasná a plná barev.	6
HRATELNOST:	Jednoduchý, leč náročný plošinovkový děj	7
ŽIVOTNOST:	Spousta úrovní a spousta podnětů k tomu se do nich pustit.	7

CELKOVĚ Úžasný titul pro děti. Tohle je v zásadě špičková plošinovková hra, u které je míra obtížnosti pro ty malé snížena. Díky dobré prezentaci a akci je hra novým standardem ve hrách pro děti.

7 Z DESETI

VRAŤTE SE DO DOB, KDY SE NA SILNICÍCH PROHÁNĚLA SMRTONOSNÁ AUTA.



Mille Miglia



Mercedesy ve 30. letech určitě nejezdily rychlostí 200 km/h, i když to tak v *Mille Miglia* vypadá.



FAKTA

VYDAVATEL:	SCi
VÝROBCE:	Kung Fu Games
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Nápad udělat jakési historické *Gran Turismo* si zaslouží pozornost a na papíře to vypadá, že by *Mille Miglia* (název se překládá jako tisíc mil) mohla svého záměru i dosáhnout. Je inspirovaná klasickým italským automobilovým závodem, který se jezdil každoročně mezi lety 1927 a 1957 (a dosud se pořádá jako sjezd klasických vozů) a obsahuje 18 autentických aut, která se tohoto gentlemanského klání účastnila - najdete tu třeba Alfu Romeo, Porsche a Bugatti.

Nejprve si zvolíte režim, buď rychlý Arcade, nebo reálnější Championship, a vyberete si oblast, v níž chcete závodit. Historické jízdy se odehrávají jak na italském venkově, tak ve městech a v případě úspěchu se vám otevřou další auta a sektory různé délky.

Co se vzhledu týče, je *Mille Miglia* dokonalým požitkem. Vozy se stahovací střechou a výhledy na italskou krajinu vypadají dokonale a města jsou zase nádherně detailní a bez jakýchkoliv zádrhelů.

Jediným černým mrakem na obzoru je ovládání aut. Je u všech dost podobné, bez jakýchkoliv snah o autentičnost, která by oživila arkádové tempo hratelnosti. Výsledkem je zpočátku pikantní zážitek, který se však časem poněkud zmírní. ■

Paul Rose

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Skvělá, parádní, příjemná.	7
HRATELNOST:	Spíš arkáda než simulátor.	6
ŽIVOTNOST:	Pár tratí navíc by neškodilo.	5

CELKOVĚ Není špatná, ale kdyby nabrala trochu víc prvků simulátoru, určitě by nic nezkazila. Takhle je to zábavná arkádová závodní hra s maličko netradičním pojetím.

6 Z DESETI

RYCHLÁ AKCE! ZBRANĚ! TO VŠE NAJDETE V JINÝCH RECENZÍCH.



Alex Ferguson's
Player Manager 2001





Procvakávání se jednotlivými menu není nijak složité, ale rozhodně ukrutně sucharské.

FAKTA

VYDAVATEL:	3DO
VÝROBCE:	Anco
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Potřebná

Stejně jako vloni je i manažerská hra *PM 2001* spíš mučení než zábava. Systém tabulek vám mozkové buňky sice nezapaří, zato strávíte roky, než se jimi proderete tam, kam chcete. Máte dostatek volného času? Dobrá, pak je to něco pro vás. Nekecáme. Prvním problémem *PM 2001* totiž je, že v ní všechno hrozně trvá.

Experimentování s kteroukoliv ze tří složek hry (trénink, taktika a získávání hráčů) vyzní asi tak, jako byste se pokoušeli driblovat na pudinku. V každé složce najdete spousty voleb, ale jejich vliv na tým je tak málo patrný, že ho občas ani nezaznamenáte. Zvládnutí jedné z oněch tří složek nestačí. Ve hře je tolik jemných propojení, že by trvalo celé měsíce, než byste si uvědomili, že všechno, co jste doposud dělali, je špatně. Hloubka si zaslouží ocenění nejvyšší, zato s vysvětlováním zákonů hry je to opačně.

Abychom byli fér, Anco se snažili zařadit prvky, na které se hezky dívá, jako je režim 3D Watch. V praxi jsou ale k ničemu, protože z nich nepoznáte, jak si váš tým vlastně vede. Je až neuvěřitelné, že se tvůrcům podařilo tu hrstku nedostatků, kterými trpěla *PM 2000*, rozšířit na celý balík problémů. Hrozné je i provedení a to, co zbylo, je tedy mučivý a frustrující tabulkový simulátor. ■

Pete Wilton

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Slušný pokus o zpracování pohledu na zápas.	7
HRATELNOST:	Složitá, ale často neprostupná a nepřístupná.	6
ŽIVOTNOST:	Dlouhatánská, skoro jako skutečný management.	6

CELKOVĚ Je tu spousta hloubky - pokud jste ochotni trpět. Tréninkové a taktické volby nemají velkou váhu a nešikovně se používají. Fotbaloví masochisti se v ní vyžijí, všichni ostatní si raději počkají na *LMA 2001*.

7 Z DESETI

MINIRECENZE

NEPLAČTE PRO STARÉ HRY - VRÁTÍ SE, A TO ZA ZLOMEK CENY. ZDE JSOU PRVNÍ VLAŠŤOVKY.

PLATINOVÉ HRY

Silent Hill



Tohle není hra, to je epický interaktivní psychologický thriller obsahující šest odlišných zakončení a kombinující logické prvky se střílením do příšer.

- VYDAVATEL
Konami
- 999 KČ

Silent Hill je mnohem děsivější než většina filmových hororů a dosahuje toho především díky dokonale vytvořenému scénáři, sugestivní hudbě a filmovým technikám. Má ale také fantastickou grafiku. *Silent Hill* je skvělou hrou i pro ty, kdo jinak hrami opovrhují. Bude bavit doslova každého. ■



PlayStation Magazín VERDIKT **PSM17 10/10**

■ **HODNOCENÍ**
Revoluční hra, která i po více než roku od vydání zůstává jednou z nejlepších PS her.

10 Z DESETI

Toy Story 2



Buzz Raketák se vrací v atraktivní plošinovkové adventuře s velmi solidní grafikou, uhlazenou prezentací a řadou zajímavých a neobvyklých logických překážek.

- VYDAVATEL
Activision
- 999 KČ

Toy Story 2 je malá šťavnatá adventure hra, která ale trochu bledne, když ji postavíte vedle kolegů jako *Crash 3* nebo *Ape Escape*. Přesto zůstává zábavná a veselá, byť trochu neoriginální. Vedle právě vydaného *Spyra 3* vadne trochu víc, než bychom si přáli, ale za tisíc korun si opravdu nemůžeme moc stěžovat. ■



PlayStation Magazín VERDIKT **PSM22 8/10**

■ **HODNOCENÍ**
Solidní, kvalitní a hratelná plošinovka vytvořená podle slavného filmu.

7 Z DESETI

ZNOVU VYDANÉ HRY ZA VÝHODNOU CENU

Thunderhawk 2



Copak to tu máme? Ano, starého podivína, opravdu hodně starou hru. Před lety získal *Thunderhawk 2* solidní hodnocení a stal se dostatečně zábavnou leteckou střílečkou.

- VYDAVATEL
Eidos
- 599 KČ

Ano, přesně tak - spíše než letecký simulátor je *Thunderhawk* arkádovou střílečkou, ale sedíte v kokpitu po zuby ozbrojeného gunshipu, takže je to celkem originální. Jenže to, co dříve fungovalo, dnes ukazuje zub času. Doporučujeme výhradně pro nostalgické fandy žánru. ■



PlayStation Magazín VERDIKT **PSMUK3 8/10**

■ **HODNOCENÍ**
Čtyři roky stará hra! Vynásobte to dvaceti a vyjde vám herní věk. Nic extra.

4 Z DESETI

Tomb Raider



Tak tady to všechno začalo. První a podle mnoha také nejlepší díl. Vzpomínáte na to mrazení, které vás šimralo na páteři, když jste poprvé objevili tu úžasnou podzemní sfingu?

- VYDAVATEL
Eidos
- 599 KČ

Za skvělých šest stovek tu máte pořádně masivní hru, která spustila obrovskou lavinu skvělých her (nemluvě o filmu), a pokud jste minuli prvního *Tomb Raidera*, nemáte jinou možnost, než si ho za třetinu původní ceny koupit. Leda že byste byli naprostí blázni. ■



PlayStation Magazín VERDIKT **PSMUK13 10/10**

■ **HODNOCENÍ**
Tolik se toho vešlo na jeden disk - *Tomb Raider* je opium pro masy.

10 Z DESETI

Warzone 2100



Když si odmyslíme stárnoucí antické, ale stále kvalitní *X-Com* hry, byla na PlayStation jediná strategická hra, která stála za zmínku: *Command & Conquer*.

- VYDAVATEL
Eidos
- 599 KČ

Ale jenom do doby, než zakročil *Warzone 2100*. Dramaticky pozvedla cenu akcií tohoto žánru, a to fantastickou 3D grafikou a misemi, které byly doslova geniální. Dokonce vám umožnila vynalézat a vyvíjet vlastní nová vozidla a mixovat různé zbraně a komponenty. Byli byste blázni, kdybyste si ji nechali ujít. ■



PlayStation Magazín VERDIKT **PSM14 9/10**

■ **HODNOCENÍ**
Stále stejně návykové a zábavné jako kdysi. Nejlepší strategie na PlayStation.

9 Z DESETI

Triple Pack



Za cenu jedné (no, řekněme o fous dražší) hry dostanete balík se třemi. Kromě *Alien Trilogy* je to *Bust-A-Move 4* a *Jeremy McGrath Motocross*.

- VYDAVATEL
Acclaim
- 1990 KČ

Příjemný mix tří různých žánrů - jestliže velmi atmosférický a hratelný *Alien* v této trojce vypadá jako jasný favorit, dobře mu konkuruje i skvělá logická hra *Bust-A-Move*, jejíž potenciál spočívá především ve hře dvou hráčů. Průměrný motokros *Jeremy McGrath* je pak třetím vzadu, ale jde o třešničku na dortu. ■



PlayStation Magazín VERDIKT **RŮZNÉ**

■ **HODNOCENÍ**
Solidní kompilace kombinující tři zábavné hry odlišných žánrů.

8 Z DESETI

TEXT: **Jiří Zídek**

MEDIA

CD/DVD/NET/COIN-OP

RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRAVKY MĚSÍCE PODLE *PSM*

CD MĚSÍCE

BLUR

THE BEST OF

Tahle kytarová partička z anglického Essexu táhne za jeden provaz skoro už deset let. Od počátků ve stylu indies přes stádium londýnských hvězd, role manželů, otců až po sólo kariéry členové Blur vždy stáli v popředí anglické pop-music. A podařilo se jim přežít Oasis.

The Best Of je deska o 18 skladbách, jež jsou šlehačkou na dortu dosavadní tvorby kapely, od dětinsky jednoduché *There's No Other Way* až po duševně rozdrásanou *No Distance Left To Run*. Některé podobné výběry nejlepších skladeb se vyznačují značnou rozkolísaností, ovšem jenom svědčí o kvalitě téhle kapely, že na desce prostě nenajdete slabší skladbu. Jakou cestou se Blur vydají teď, těžko soudit, nicméně tahle deska je skvělou rekapitulací jedné z nejlepších skupin uplynulého desetiletí.

VERDIKT: Konec jedné éry? **8/10**





>>V prodeji>>

RŮZNÍ INTERPERTI
Charlieho Andílci OST

Že by nás návrat Charlieho zlatíček vrátil do diskového ráje sedmdesátých let? Písničky vybrané do tohoto filmu v hlavní roli s Cameron Diaz, Lucy Liu a Drew Barrymore (a taky je tu Bill Murray jako Tom Bosley) kolísají mezi vznešeným (Marvin Gaye a *Got To Give It Up*) a směšným (Leo Sayer - *You Make Me Feel Like Dancing*), klasickým (Tavares - *Heaven Must Be Missing An Angel*) až vysloveně komickým (Sir Mix-A-Lot - *Baby Got Back*). Tohle je jeden z mála soundtracků, které vám poskytnou obrázek o filmu: co skladba, to pecka. Vždyt zde dokonce je i *Turning Japanese* od Vapors.

Verdikt: Med pro včely. **8/10**



>>V prodeji>>

FATBOY SLIM
Halfway Between The Gutter And The Stars (Skint)

O pánovi jménem Zoe Ball si říkejte, co chcete, ale jedno mu upřít nemůžete - má talent. Není to talent, který (přinejmenším do jeho celosvětového úspěchu) nějak obtěžoval hudební tisk, ale tenhle člověk prostě ví, jak roztočit pořádnou party. Takže kam se vydáte, když máte plné zuby všeho toho fádního, tradičního?
No, jistá odpověď jako by byla naznačena v cover verzi písně Jima Morrisona *Sunset (Birds Of Prey)*. Taneční šílenci jsou zde v menšině a pro ty, které dosud nepohltil pořádný nářez, tu je tak akorát *Ya Mama*. Jinak je eklektický přístup, kdy se něco vezme odtud a něco jiného odjinud, celkem v pohodě. Prostě taková zlatá střední cesta.

Verdikt: Tatíkův rock? Ehm! **7/10**



>>V prodeji>>

RŮZNÍ INTERPRETI
Blair Witch 2: Book Of Shadows

Doba nadčasového, rozsáhlého hudebního soundtracku skončila, když si páni v oblecích uvědomili, že by mohli výhodně prodávat i alternativní, relativně neznámá jména hordám nadšených fanoušků. Umělci a film si navzájem pomáhají, žijí v dokonalé symbióze a parazitují na sobě navzájem.
Takže: Celé to kryje jedno velké jméno (zde Marilyn Manson a *Suicide Is Painless*), pak zajímavé spolupráce (Tony Iommi a Dave Grohl na *Goodbye Lament*), výběr skutečně excelentních kapel (Death In Vegas, Queens Of The Stone Age, At The Drive In), které chtějí jejich firmy prosadit. A spousta strašného rocku. Takže výsledek je, že na desku klidně, ale fakt klidně můžete zapomenout.

Verdikt: Smrtící metal. **3/10**



>>V prodeji>>

COCTEAU TWINS
Stars And Topsoil: A Collection (1982-1990)

„Ona zapomněla text," tak zněla častá reakce starších lidí na poslech desek Cocteau Twins, většinou zpívaných úplně vlastním jazykem, a pokud zde nějaká slova byla, pak hodně abstraktní. I když jejich zvuk patří ze své podstaty do hloubi osmdesátých let - stejně jako třeba Belinda Carlisle - *Stars And Topsoil* si přece podržuje neodolatelné kouzlo. Kritici můžou dnem i nocí vokální projev Elizabeth Fraserové popisovat jako „andělský" či „dětinský" a vždy budou mít pravdu. Tahle deska je prostě tím nejlepším důkazem, že osmdesátá léta ani zdaleka nebyla oním kulturním vakuem, za jaké jsou dnes povětšinou považována.

Verdikt: Celkem OK. **5/10**

WEB

Nejnovější webové stránky a sajty

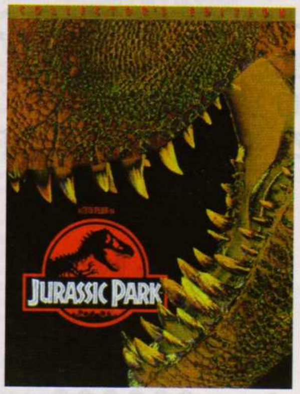
Nadcházející premiéra *Final Fantasy IX* nepochybně vyvolá další příval fanatických příznivců, kteří budou vyhledávat a bombardovat různé stránky. Z nich je zatím nejlepší Final Fantasy Shrine (*www.ffshrine.com*). Zde jsou krátké ukázky a fotky z filmu, profily, diskusní fora, a dokonce i soutěž na základě *FF* a volby o nejpopulárnější postavu z *FF*. Pokud vás láká výtvarné umění, můžete zaslat ukázky svých výtvorů, a pokud je porota uzná za něco, co jde poměřovat s uměním Amano-sana, můžete se dočkat i cen.

Stejně jako *Final Fantasy IX* bude patrně obrovským hitem i *WWF Smackdown! 2* a už teď je na internetu celá řada stránek věnovaných těmto šílencům v zápasnických úborech. Jednou z nejlepších je *www.wrestling-games.com*, kde je zachycen snad každý aspekt videoher věnovaných zápasu, dále bulletiny, diskusní fóra i filmové ukázky, to vše věnované tématu, které návštěvníci těchto stránek milují nade vše. Nicméně pokud vám jde spíš o zasmání nebo umělecký výraz, pak se podívejte na *www.wrestlinganimation.com* — zde si můžete stáhnou 2D a 3D animační soubory nezatížené autorskými právy, anebo můžete sledovat výtvory druhých, například tuto komiksovou verzi *The Rock* a tak dále. Fakt divný.



Už brzy budete jezdit s AT-AT ve *Star Wars Demolition*, nám je ovšem jasné, že hlavní je film. Poslední dějství nejpopulárnější kosmické opery na světě je naplánováno až za dva roky, ale mediální kampaň začala už teď, viz tvrdě oficiální stránka *www.starwars.com/episode-ii*.

DVD MĚSÍCE

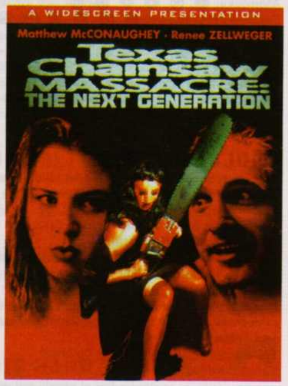


JURSKÝ PARK

Jurassic Park, USA 1993
Režie: Steven Spielberg
Hrají: Sam Neill, Jeff Goldblum, Laura Dern

Nejsem asi daleko od pravdy, když tvrdím, že před rokem 1993 si mnozí pod slovem velocyraptor představovali novou značku jízdního kola. Pak ale přišel Steven Spielberg, pozval všechny do Jurského parku, kde pravěké ještěrky požírají přesličky a lidi, jako kdyby skutečně žili, a všechno bylo jinak. Díky němu dnes každé malé dítě ví, že tyranosaurus je ta velká mrcha, co žere hajzlíky sedící na hajzlíku a honí džípy, DNA dinosaura se může klidně schovávat v komárovi zalitém v jantaru, Jeff Goldblun nehrál jenom v *Mouše* a *Juráč* je ten supr biják ze začátku devadesátých let. Na DVD je navíc doprovázen mnoha bonusy, které vám řeknou vše, co jste kdy chtěli o prehistorické havěti a natáčení této klasiky vědět a báli jste se na to zeptat.

FILM: 10/10, **ZVUK A OBRAZ:** 8/10
BONUS: 10/10

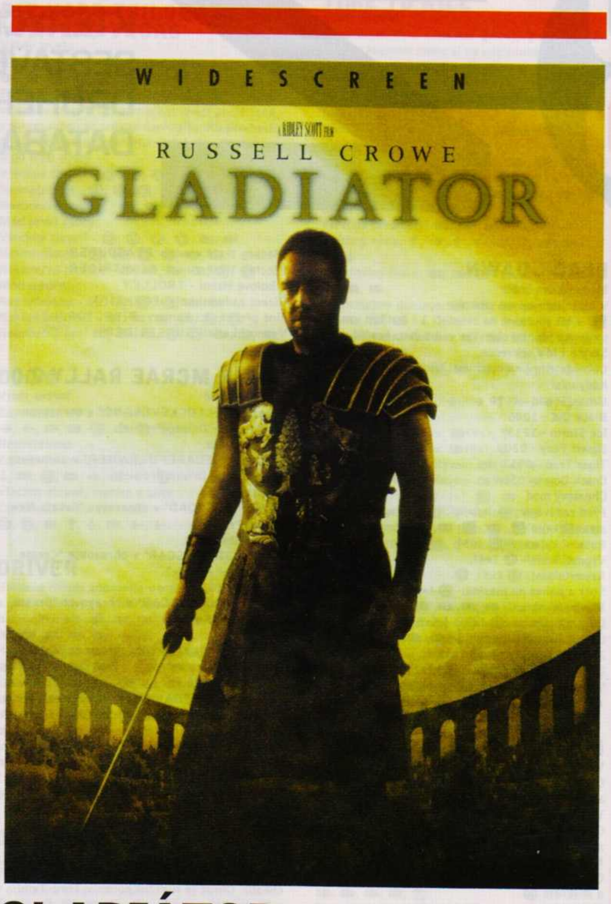


MASAKR S MOTOROVOU PILOU

Texas Chainsaw Massacre: The Next Generation, USA 1994
Režie: Kim Henkel
Hrají: Robert Jacks, Matthew McConaughey

Tak tohle je opravdu hnusné. Odporné. Stupidní. Urážející. Natočit čtvrté pokračování kultovního hororu coby idiotskou trapnou frašku je více než blbé. Tvrdit, že divákovi bude při jejím sledování tuhnout krev v žilách, je sprostárna největšího kalibru. Ale uvést ji k tomu ještě na DVD je naprostý vrchol. Tento film totiž neobsahuje nic, co by mohlo zaujmout ani silně retardované morče po lobotomické operaci. Vedle rozvařeného patvaru bez chuti a zápachu, patřícímu spíše do hlavního vysílacího času Somálské TV vypadá i taková *Esmeralda* jako nákladný velkofilm s intelektuálním nábojem.

FILM: 1/10, **ZVUK A OBRAZ:** 7/10
BONUS: 2/10



GLADIÁTOR

GLADIATOR, USA 2000

Režie: Ridley Scott
Hrají: Russell Crowe, Joaquin Phoenix, Oliver Reed

Když chce člověk pobavit davy, musí ze sebe vypotit trochu krve. Římský generál Maximus to vzal doslova, a tak se vzpouzel císaři, nechal si zavraždit rodinu, prodat se do otroctví a posléze vyškolit na gladiátora. Pak už stačilo málo. Párat břicha, sekat hlavy, toužit se pomstít tyranovi a hlavně účinkovat ve velkolepém masivním eposu o hrdinství, intrikách a krutosti starého Říma. Čestný řád DVD s přiloženým druhým diskem plným bonusů, mezi nimiž nechybí dokumenty o filmu, gladiátorech, hudbě spolu s vystřiženými záběry a ostatními lahůdkami, ho za jeho neokázalé hrdinství, spojené s praktikami středověkého řezníka, nemohl minout. A určitě se dostane i k vám. Protože toto velkolepé koloseum v podobě domácího kina by jste si rozhodně neměli nechat ujít. Tisíce zdvižených palců jsou zárukou spolehlivosti.

„Toto velkolepé koloseum v podobě domácího kina by jste si rozhodně neměli nechat ujít."

FILM: 9/10
ZVUK A OBRAZ: 9/10
BONUSY: 9/10

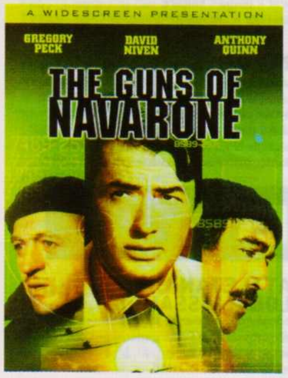


HON NA PONORKU RUDÝ ŘÍJEN

The Hunt For Red October, USA 1989
Režie: John McTiernan
Hrají: Sean Connery, Alec Baldwin, Sam Neill

Když se legendární ruský kapitán Ramius rozhodne vzít roha z matičky Rusi do nechutně konzumní náruče imperialistického Západu, strhne se pod mořskou hladinou peklo. Rusové i Američani se snaží uhnat Rudý říjen, což není komunistická pohlavní choroba, ale nejmodernější ruská atomová ponorka. Naštěstí je tu bratránek Jamese Bonda Jack Ryan, aby vnesl do napjatých rusko-amerických vztahů a podmořských hlubin trochu jasna a nefalšovaného amerického hrdinství. První filmové ztvárnění mistra technothrillerů Toma Clancyho má bohužel tu smůlu, že patří do stáje Paramont a na DVD je tudíž i přes český, byť nepovedený dabing v našich vodách k neulovení. Což naštve. Rudý říjen si holt budete muset uhnat tedy někde jinde.

FILM: 7/10, **ZVUK A OBRAZ:** 8/10
BONUS: 1/10



DĚLA Z NAVARONE

The Guns Of Navarone, VB 1961
Režie: J.Lee Thompson
Hrají: Gregory Peck, David Niven, A. Quinn

Komanda drsných borců to nikdy neměla jednoduché. Natož za druhé světové války, když jim fašouni nadávali do švajnehundů a pro zábavu je kosili jak škodnou. Anglánští komanďáci putující do Navarone s úkolem zničit obrovská těžkotonážní děla a komplikující spojencům vyhrát válku, nebyli výjimkou. Byli však dostatečně udatní, velkolepí a zábavní, takže se dočkali pokračování, sedmi nominací na Oscara a v roce 2000 také vypálení na DVD. A aby jim při jejich strastiplné misi zvěčněné na stříbrné placce nebylo smutno, vydavatel přibalil hrst speciálních bonusů v podobě komentářů, filmografií, traileru, dokumentu o Navarone a pohledu za kulisy. Taková výbava sice válku nevyhrává, ale docela jistě potěší.

FILM: 7/10, **ZVUK A OBRAZ:** 6/10
BONUS: 6/10

AUTOMATY

Nejnovější mašiny z arkádové planety

Když Namco poprvé uvedlo do arkád svou slavnou řadu *Tekken*, Sony neustálým klepáním téměř rozbila dveře téhle vývojářské firmy, jak se snažila zajistit spotřebitelskou licenci, přičemž se dovolávala svého postavení coby prestižního partnera. Namco na nabídku zareagovalo a zrodilo se plodné partnerství.

Od té doby to jde ovšem s arkádovou nabídkou Namco z kopce. Tituly jako *Prop Cycle* a *Downhill Bikers* se ukázaly mnohem méně zábavné a náročnější než trénink v posilovně, což znamenalo, že vývoj opsal jakýsi kruh. Namco mělo napnutý rozpočet, a tak nechtělo financovat výzkum nové hardwarové platformy. Naštěstí v tom přišla na pomoc Sony, a to v podobě arkádové verze svého PS2 grafického syntetizéru (s pracovním názvem System 246) pro vývojáře třetích stran.



Ani nepřekvapí, že Namco po příležitosti okamžitě chňaplo. Problém je v tom, že všichni ostatní zůstali stranou, a tak se projekt snaží zprovoznit pouze Namco. Pozvané byly i další firmy: Taito, Tecmo, SNK, Jaleco apod., leč všechny ohrnuly nos jednak nad cenou, jednak nad kódem, který - v tomto ohledu panuje široká shoda - je pro vývojáře spíš noční můrou. A tak to nakonec vypadá tak, že Namco prosazuje hodně podezřelý model. I když na nedávném veletrhu JAMMA v Tokiu Namco představilo arkádovou verzi *Ridge Racer V - Arcade Battle*, hra na první pohled nedokázala nabídnout víc než domácí verze, jež se objevila v téže době.
A stejně tak neuspokojil příslib nové bojovky *Bloody Roar 3* (vyvinuté ve spolupráci s Hudson a 8ing Raizing). Neříkejte to moc nahlas, ale nejlepší namcovská hra na celém veletrhu, střílečka *h*, se objevila na platformě Sega.

Guy Woodward

A OD DO Z

VŠECHNY TIPY, PO KTERÝCH MŮŽETE TOUŽIT, SESTAVENÉ JEDEN VEDLE DRUHÉHO V OBROVSKÉ DATABÁZI. CO VÍC SI PŘÁT?

0-9

40 WINKS
Všechny klíče od snů
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ○, L1, L2, L1, L2.
Všechna mrknutí
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ←, ↓, →, →, →.
Maximum ozubených kol
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↓, R2, L1, ↑, R2.
Doplnění života
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.
Doplnění měsíčků
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↑, L2, ←, R2, ←.
Doplnění Zzz
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte →, L1, ↑, R1, L1.
Velké hlavy
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑. Pusťte SELECT, znovu jej zmáčkněte a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.

A

ABE'S EXODUS
Postup do další části
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, ○, ✕, ✕, □, □.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →.
Nesmrtelnost
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, △, □, ✕, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ✕.

ABE'S ODDYSEE
Výběr úrovně
V první obrazovce "OPTION" podržte R1 a namačkejte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V první obrazovce "OPTION" podržte R1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, △, □, →, ←, ↑, →.
Zelené vzdušné miny
Při hře podržte R1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, ✕. Abe teď bude při prdění vypouštět miny.
Rozřešení hlasových hádanek
Při hře podržte R1 a namačkejte △, ↑, ○, ←, ✕, ↓, □, →. Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

AKUJI THE HEARTLESS
Ladicí mód
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ←, ↑, ↑, △, →, □, ←, △,↑, ↓, →, →.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte →, →, ←, △, ✕, ↑, ○, ←.
Neomezeně spirit spellů po jejich získání
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ←, △, ←, ←, ○, ←, △, →, ○, ↑, ↑, ↓.

ALIEN RESSURECTION
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte ○, ←, →, ○, ↑, R2.
V options nyní najdete cheatové menu.
Research mód
V hlavním menu stiskněte □, ↑, ↓, ○, ←, R1.
Nyní najdete v hlavním menu 'Research mode'.

ALIEN TRILOGY
Volba úrovně
Zadejte GOLVLXX, kde XX označuje úroveň, jako heslo. Po nápisu "Accept" a "Cheat Activated" spusťte novou hru ve vámi zvolené úrovni. Pozn. skok do úrovně 34 ukáže konečnou sekvenci hry.
Všechny cheaty
Zadejte 1GOTP1NK8CIDBOOTSON jako heslo. Volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí, nesmrtelnost a výběr kola jsou přístupné.
Silnější brokovnice
Zapauzujte hru a namačkejte △, ○, ○, □.

APOCALYPSE
Při zadávání kódů zapauzujte hru a držte L1.
Výběr úrovně- △, ↑, ✕, ↓
Nesmrtelnost- ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓
Plné zdraví- □, ✕, △, ○
Všechny zbraně- □, ○, ↑, ↓, ✕, □
Neomezeně životů- △, ○, ✕, □
Ladicí mód- ↓, ↓, △

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS
V obrazovce "Press Start" namačkejte ↑(4X), ↓(4X), ←(4X), →(4X) na ovladači v portu 2 a můžete si prohlédnout všechny konečné sekvence.

ARMOURED CORE
Pohled první osoby
Stiskněte START + △ + □ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a pokračujete ve hře s novým pohledem kamery.
Nehybná kamera
Stiskněte START + ○ + ✕ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a kamera zůstane na současné pozici.
Návrat k původní kameře
Zapauzujte a odpauzujte hru.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte □, ○, L1, R1. Po správném zadání se objeví nápis "INVICIBLE".
Doplnění zbraní a munice
Zapauzujte hru a stiskněte □, ○, R1, L1. Po správném zadání se objeví nápis "POWER UP!".

B

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
Uvedené kódy zadávejte jako hesla
Výběr úrovně- BCKDR
Všechny tanky- THRTN
Všechny zbraně- SRTHMB
Nekonečná munice- BLTFD
Brandon gang- SMSLGNG
Cassandra gang- NSTYGRL



NOVÉ CHEATY

Nové cheaty:
Moto Racer World Tour
Medal Of Honour Underground
Army Men: Sarges Heroes 2
Moho
Star Wars Demoliton

BLACK DAWN
Mód pro dva hráče
V hlavní obrazovce stiskněte SELECT + R2 současně na ovladači **1** i **2**. (Tón oznámí správné zadání a objeví se volba dvou hráčů).
Skryté FMV sekvence
Dokončete hru na obtížnosti "Rockin"
Kódy misí
Urban Shield - 1018
Black Out - 1006
Ice Storm - 1213
Desert Fury - 0203
Tiger Trap - 0917
Crack Down - 0354
Cheatový mód
Před zadáváním následujících kódů zapauzujte hru a namačkejte SELECT, L2, SELECT, R2.
Rotační kulomet- SELECT (x3).
Vypnutí kolizí- □ (x4).
Nesmrtelnost- △ (x3), □.
Štíty a palivo na maximu- △ (x3), ○.
Maximum zbraní- L1, L2, R1, R2.
Dokončená mise- △ (x3), ↓ (x3).
Odstranění menu pauzy- ↓, R1, R2.
Zavolání doprovodu- □ (x3), e.
Upgrade současné zbraně- L1 (x2), R1 (x2).
Výběr úrovně v hlavním menu podržte ←+ L2 a stiskněte SELECT.

BLOODY ROAR
Velké hlavy
Označte bojovníka. Pak podržte L2 a stiskněte ✕.
Velké hlavy a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte L2 a stiskněte ○.
Malí bojovníci
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ✕.
Malí bojovníci a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ○.
Velké ruce
Podržte L1 + L2 a vyberte bojovníka.

C

CARDINAL SYN
Následující kódy musíte napsat na titulní obrazovku, na které je uvedena hláška: Press Start
Všechny postavy
↑, ↓, ↓, ↑, ←, △, →, □, ↓, ○, L1, L2
Kron
↑, ↓, ↑, ↓, △, ←, →, ←, →, ○, R1, R2
Trhání
←, ←, ○, →, →, □
Nekonečně kouzel
→, →, ○, ←, ←, L1, R2, L2, R1
Závěrečná sekvence- ↑, □, △, ○, □, △, ○, ↓, ○, △, □, ○, △, □
Resetovat závěrečnou sekvenci- ↓, ○, △, □, ○, △, □, ↑, □, △, ○, □, △, ○

CIVILIZATION II
29874 Kusů zlata
Přejmenujte své město na "_CasH" a při psaní H nezapomeňte podržet tlačítko R1.

COLIN MCRAE RALLY
Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH(SELECT)
Režim zdvižných vozíků- FORKLLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené tratí- SKCART
Zrcadlové trati- WHITEBUNNY
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4 kolové řízení - TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

COLIN MCRAE RALLY 2.0
Všechny tratě
Zadejte "HELLOCLEVELAND" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Všechna auta
Zadejte "ONECAREFULOWNER" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Lancer Road
Zadejte "OFFROAD" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte "JIMMYSCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Ford Puma
Zadejte "COOLESTCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Mini Cooper
Zadejte "JOBINITALY" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Střílení fireballů
Zadejte "GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
Kola à la Monster Truck
Zadejte "EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Nízká gravitace
Zadejte "MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Agresivní soupeři
Zadejte "NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Turbo mód
Zadejte "ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Rychlejší hra
Zadejte "PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Zrcadlové tratě
Zadejte "RORRIMSKCART" v obrazovce cheat.
Kočičí silueta
Zadejte "HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.

COMMAND & CONQUER
Zobrazení celé mapy
Zapauzujte hru a stiskněte ○, ○, ○, ↑, ○, ○, R1, ○, ○, ○.
Ion canon
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ✕, □, △
Air strike
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓, ←, ←, ↓, →, ←, ↓, ←, ✕, □, ○
Atomovka
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ✕, ↑, ✕
5000 bodů
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓, ↓, ←, L1, ←, →, ↓, ←
Speciální mise
Při hraní GDI disku zadejte jako kód „patsux". Začínáte s 10,000, 10 commandos.

Kódy pro GDI mise	Kódy pro NOD mise
2- 04XFOOP3W	2- C99FAXKW8
3- W3KIESA30	3- RZNLQZ3NL
4- A80T03WIW	4- W1954XWLF
5- W1N457LJ4	5- W15DASRS8
6- OLXRH5ZUS	6- 8PH1MR53W
7- 0X3CS3D4G	7- GTJKW0JDK
8- 036Y0TVNY	8- YKK424K3D
9- V199PXG5L	9- 874LCPUT4
10- 8PH1NEGII	10- A8SHPAHXW
11- GTJKF2J00	11- OX3UK0P94
12- TORMFVVM5	12- QGDUMSK2J
13- AQU70Q65A	13- SZP09VDSB
14- KV2UWMZJ9	
15- GTJ2PV460	

COMMAND & CONQUER: RED ALERT
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
1000 bodů - □, □, ○, ✕, △, ○
Chronosféra - △, ○, ○, □, □, ✕
Odkrytí mapy - □, △, ○, ✕, △, □
Parabomby - □, ✕, ○, ○, ✕, △
Dokončení úrovně - ✕, □, □, ○, △, ○
Atomovka - ○, ✕, ○, △, □, △

Kódy misí- Spojeci	Kódy misí- Sověti
2- PJ10C3IEW	2- VMBW0Q284
3- EC5NAHTU	3- XN37MCCSO
4- 9BFVYZAZ8	4- LH06FZZQL
5- P4XS4CZVC	5- BUVV20LFF
6- FMNAE6U08	6- AVYQ10YA8
7- 7XIQW4KQI	7- LZRJTMQAN
8- WPLAGLJ2G	8- YQX4C9GFH
9- 4TNT8RJ21	9- 1QES08LE0
10- FZ0ZY7ZQA	10- RKPOUOXJA
11- X9FJZVJZI	11- CDLKYL7Q4
12- 5RNHTXLRY	12- 8T5GGDK25
13- J7VEWVT09	13- X5CDE0KN8
14- OLHDAPYHL	
15- 17LE3FDV	

COMMAND & CONQUER: RETALIATION
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
Časový přesun: □, ○, △, ✕, ○, ○
Více peněz: ✕, ✕, □, ○, ○, ○
Vítěztví: ○, ○, △, ✕, ✕, □.
Atomovka: ○, ✕, ○, ○, ✕, □
Dočasná nesmrtelnost: □, ✕, ○, ✕, △, △
Parabomby: ✕, ✕, ✕, ○, △, □
Odkrytí mapy: △, △, ✕, ○, △, □
Tajná mise v Angli:
Dohrajte všechny spojenecké nebo sovětské mise a je vaše. V této misi máte za úkol ubránit se útoku obřích mravenců.

COOLBOARDERS 4
Níže uvedené cheaty je třeba vkládat jako jméno svého závodníka.
Všechny sjezdy k dispozici- ICHEAT.
Všechny speciální disciplíny- IMSPECIAL.
Tajná sjezdovka- NEWHILL.
Hra za medvěda- Překonejte všechny rekordy ve Francii a vyhrajte speciální disciplíny pro zpřístupnění medvěda.
Hra za sněhuláka- Překonejte všechny rekordy v Japonsku, vyhrajte speciální disciplíny a dostanete Sněhuláka.
Tajná postava- Dohrajte turnaj Colorado s Jimem Hallope.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED
Demo Spyro The Dragon
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □.
The Relic Warp
Po získání prvních pěti relikvií se v oblasti Warp (nedaleko obrazovky nahrávání) objeví plošina. Za každých 5 získaných relikvií se zde zpřístupní další úroveň.
Skrytá úroveň Hot Coco
V úrovni 14 vražte do značky UFO na levé části silnice. Budete přesunut do úrovně 31.
Skrytá úroveň Eggipus Rex
V úrovni Dynomite na cestě ke žlutému drahokamu nechte druhého pterodactyla, aby vás unesl.
Uka Uka
Současně stiskněte △ + ○ + ✕ + □.

CRASH TEAM RACING
Neomezeně masek
V hlavním menu podržte L1 + R1.
Potom namačkejte ←, △, →, ←, ○, →, ↓, ↓. Úspěšné zadání kódu vám potvrdí zvukový signál.

Neviditelnost
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →.
Komodo Joe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ◎, ←, ←, △, →, ↓.
N. Trophy
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →,→.
Papu Papu
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, △, →, ↓, →, ◎, ←, ←, ↓.
Penta Penguin
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑.
Pinstripe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, →, △, ↓, →, ↓.
Ripper Roo
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte →, ◎, ◎, ↓, ↑, ↓, →.
Demo Spyro2
Skočte do hlavního menu a podržte L1 + R1. Namačkejte ↓, ◎, △, →.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS
Výběr úrovně
Zadejte jako heslo ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

CROC 2
Cheatové menu
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte △, ←, ←, →, □, ↑, ↑, ←, ◎, to pak vyvoláte ve hře současným stisknutím L2 a R2.
Neomezeně krystalů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte □,□, ◎, ↓, ←, →, ←,→. Poté během hry podržte a stiskněte □ a měli byste do vašeho inventáře dostat sto krystalů.
Neomezeně životů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte

D

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
Hraní za Slim Jima
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ◎.
Všechna kola
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ◎.
Všechny styly a úrovně
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ◎.
EXTRA TIP
Pokud jste u nuly s časem, rychle použijte nějaký slide nebo grind a můžete takto získat neustálým navazováním pár minut a statisíců navíc.

DEMOLITION RACER
Cheat mód
V hlavním menu namačkejte
⊗, ⊗, □, □, △, △, ◎, ◎.

DEATHTRAP DUNGEON
Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte L1, L1, △, △, □, ◎, R1, R1. Poté vyjměte paměťové karty a v položce „Load Game" si vyberte úroveň.

DIE HARD TRILOGY
Všechny cheaty je třeba zadávat při stisknutém R2 během zapauzované hry.

DIE HARD
Nesmrtelnost- →, ↑, ↓, □
50 granátů a pět střel- ↓, □, □, →
Tlouštíci- →, □, □, ↓
Zastřelení nepřátelé se vznášejí do nebe- ↓, □, △, ↓
Obrácení celého ovládání- →, □, △, →
Kostlivci- 10 x △, 4 x →
Groteska- ↓, ◎, ◎, ↓, △, ↓
Neomezená munice- →, ↑, ↓, ↓, □, →

DIE HARDER
Editor map- →, ↑, ↓, □
Z editoru map můžete vybírat levely vyvoláním obrazovky Menu (□) a použitím funkce Load pro volbu levelu, do kterého chcete jít.
Kostlivci- ↓, □, △, ↓
Totální destrukce (99 raket, 99 granátů)- →, □, ←, ◎, △, ↓
Nesmrtelnost- ↓, △, →, □
Tlouštíci- ←, △, →, ↓

DIE HARD WITH A VENGEANCE
Nekonečné životy- ←, ◎, ↑, ↓, □, →
999 x turbo- ◎, ◎, □, □, ↓, ↓, ⊗, ⊗
Velká auta- ←, △, →, ↓
Létající hlavy- ◎, ↓, ↓, △, ⊗, □

Zvláštní pohled (stíhací kamera)- ↓, ◎, ↓, ◎
Zpomalení- ←, ↑, ←, ←, □, ↓
UFO mód- →, □, △, ↓, ⊗, ⊗, ⊗

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
Výběr levelu
V hlavním menu namačkejte
L1, L1, ◎, ◎, □, □.
Pro aktivaci následujících cheatů je nutné nejprve zapauzovat hru a namačkat cheat podle toho, v jakém módu se zrovna nacházíte. Po přechodu do jiného levelu je potřeba zadat cheat znovu.
Mód třetí osoby
Všechny zbraně - □, □, ◎, ◎, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, □, □, L1, L2
Nekonečně munice - L1, L1, R1, R1, ◎, ◎
Mód první osoby
Všechny zbraně - □, □, ◎, ◎, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, ◎, ◎, L1, L2
Nekonečně munice - L1, L1, R1, R1, △, ◎
Mód ježdění
Nesmrtelnost - △, △, ◎, ◎, L1, L2
Nekonečné nitro - L1, L1, R1, R1, ◎, ◎
Nekonečný čas- L1, R1, R1, □, □, R1, R1, L1

DOOM
Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte
→, ←, R2, R1, △, L1, ◎, ⊗.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
↓, L2, □, R1, →, L1, ←, ◎.
Všechny zbraně, munice a klíče
Zapauzujte hru a stiskněte
⊗, □, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←.

DRIVER
Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce "Cheats".
Nezranitelnost- L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Hra bez poldů- L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2
Řízení zadními koly- R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Hra naruby- R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Miniautíčka- R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Zvýšený podvozek- R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
Výběr úrovně
V obrazovce cheatů stiskněte
◎, ⊗, □, □, ⊗, □, ◎.
Nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, □, ◎(2x), □, L1, L2.
Všechny zbraně
V obrazovce cheatů stiskněte
R2, ⊗, L1, □, R1, ◎, L2.
Neomezená munice
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, ◎, R2, □, ◎, L2, R1.
Dvojnásobný damage
V obrazovce cheatů stiskněte
□, □, □, ◎, ◎, ◎, ⊗.
Dočasná nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1 6x, R2.
Neviditelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
□, ⊗, ◎, □, ⊗, ◎, □.
Plné ego
V obrazovce cheatů stiskněte
R1, R1, ◎, ◎, L1, L1, R2.
Doplnění pancíře
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L1, R1, R1, ⊗, ⊗, ◎, ◎.
Pohled první osoby
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, R1, L1, R2, ◎, ⊗, □.
Duke s velkou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
□, □, ⊗, ◎, ◎, ⊗, □.
Duke s malou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
□, ⊗, ◎, ◎, ⊗, □, □.
Nepřátelé s velkými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
⊗, ⊗, R1, ⊗, L1, ⊗.
Nepřátelé s malými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
⊗, L1, ⊗, R1, ⊗, ⊗.
Wacky FMV sequences
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R1, R2, ◎, ◎, □, □
Outtake FMV sequences
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R1, R2, □, □, ◎, ◎
Závěrečná FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte
◎, R2, L1, □, L2, ⊗, R2.
Odemknutí všech cheatů
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ◎ 4x, ⊗ 4x, □ 4x, SELECT 4x.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL
Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↓(9x), ↑. Ukončete hru a v hlavním menu si na posledním řádku můžete vybrat úroveň
Dokončení hry
Při hře podržte L2 + R2 a namačkejte □, △, ◎, ◎, START.
Následující cheaty se vepisují během pauzy při hře.
Nekonečná munice: ←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT
Všechny zbraně: L1, R1, ↑, L1, R1, ↓, R1, →, R2, ←
Všechny předměty: R1(5x), L2(5x)
Všechny klíče: ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓
Neviditelný Duke: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Dvojnásobný damage: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2
Dočasná nezranitelnost: R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2
Nesmrtelnost: L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT.
Neomezeně napojení: ←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, R1
Duke s velkou hlavou: R1(9x), ↑
Duke s malou hlavou: R1(9x), ↓
Protivníci s velkou hlavou: R1(9x), ←
Protivníci s malou hlavou: R1(9x), →
Úvodní video: SELECT, ↑(9x), SELECT, L1
Vítězná sekvence: SELECT, ↑(9x), SELECT, L2
Tajná sekvence(od 18ti let): SELECT, ↑(9x), SELECT, R2
Závěrečné titulky: SELECT, ↑(9x), SELECT, R1

DUNE 2000
Peníze navíc-pouze pro analogové ovladače
Jděte do lišty a stiskněte ⊗↑ na znaku ⊗, □, △, ◎, □, ⊗. Potom si můžete pravým analogovým tlačítkem přidávat 10.000 kreditů.
Odkrytí mapy
Jděte do lišty a stiskněte ⊗ na znaku □, ◎, ⊗, △, △, □. Je nutné celé provést do 4 vteřin.

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
Výběr úrovně
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, START.
Nesmrtelnost
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, L1.
Neomezená munice
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, R1.

F

FIFA 2000
Tlustí hráči- Pauzněte hru a stiskněte ⊗, ◎, ◎, ◎, ↓, ↑, ↑, ←, R1.
Neviditelné stěny- Pauzněte hru, podržte L2 a stiskněte □, ⊗, ⊗, ⊗, ↑, ◎.

FIGHTING FORCE 2
Cheat mód
V obrazovce „Press Start" podržte L1 + L2 + R1 + △ + ⊗ + ←. Poté vyberte „Start Game" a začněte hru nesmrtelný a s neomezenou municí.

FEAR EFFECT
Uvedené cheaty se zadávají v obrazovce "Credits" (v "Options").
Maximum munice-
L1,△,↑,↓,◎,◎,△,□,←,△.
Nesmrtelnost- L1,△,↑,↓,◎,◎,△,□,→,□.
Všechny zbraně-
L1,△,↑,↓,◎,◎,△, □, ↑, ◎.
Smrt jednou ranou (pouze pro nůž, obušek a boxer)- L1,△,↑,↓,◎,◎,△,□,↓,L1.
Rychlejší střelba- L1,△,↑,↓,◎,◎,↑,↑,↑,↓.
Okamžité vyřešení logických hádanek-
L1,△,↑,↓,◎,◎,↓,↓,↓,↑.
Mód pro šílence- ↓,↓,↓,△,↓,↓,↓,□,←,→.

FORMULA 1 '99
Kruhový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „RINGS".
Štafetový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „SAFETY".
Noční jízda
V módu Grand Prix se podepište jako „NIGHTS" a v Quick Race v Monaku můžete jet v noci.

G

GEX 3D: ENTER THE GECKO
Nekonečný život
Pomocí stlačení START a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte L2 a zmáčkněte: ↑, ↑, ↓, →, △, ↓. Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.
Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
↓, →, ↑, □, →, ←, →, ↓, ↓
Nesmrtelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, →, △, ↓, →, ←.
Výběr úrovně
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: →, →, ←, →, △, ↓, →.
Vraťte se do hry a zmáčkněte SELECT, abyste vyvolali speciální menu.
Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
→, △, →, ←, △, ⊗.
Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: △, ←, ◎, ↑, ↓.

GEX 3: DEEP COVER GECKO
Ladicí mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↑, ◎, →, ↑, ←, →, ↓.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, ↑, ←, ←, △, →, ↓.
Gexův komentář
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, →, ←, ◎, ↑, →.
Stiskněte SELECT a Gex vám poví svůj dojem.

GRAND THEFT AUTO
Zadejte následující kódy jako své jméno.
GROOVY- Všechny zbraně
WEYHEY- 9 999 990 bodů
BLOWME- Souřadnice
EATTHIS- Maximální stupeň pronásledování
CHUFF- Bez policie
TURF- Všechna města
MADEMAN- Všechna města a zbraně
BSTARD- Všechna města, neomezené zbraně a 99 životů
FECK- Liberty City část 1 a 2
TVTAN- San Andreas část 1 a 2

GRAND THEFT AUTO 2
Uvedené kódy zadávejte namísto jména.
ITSALLUP- Přístup do všech úrovní.
NAVARONE- Všechny zbraně.
LIVELONG- Nesmrtelnost.
LOSEFEDS- Hra bez policie.
DESIRES- Maximální úroveň pronásledování.
HIGHFIVE- 5x více peněz.
BIGSCORE- 1.000.000 bodů.
MUCHCASH- 500.000 bodů.
NOFRILLS- Ladicí mód.
WUGGLES- Zobrazí vaše souřadnice.

GRIND SESSION
Nebaví-li vás dělat jen jednoduché triky, přinášíme vám cheat, se kterým to pořádně rozjedete. Vstupte do šampionátu a zapauzujte hru. Stiskněte ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, → a můžete to rozjet.

H

HEART OF DARKNESS
Cheatový mód
Při zapnutí PlayStationu držte L1 + L2 + R1 + R2 na druhém ovladači, dokud se neobjeví hlavní menu. V "Load Game" si nyní můžete vybrat libovolnou úroveň nebo se v "Show Cinematics" podívat na všechny FMV sekvence.

HERCULES
Hesla úrovní
The Hero's Gauntlet- Had, Medúza, Mince, Medúza
Centaur's Forest- Kentaur, Obrázek Herkula, Minotaur, Lučištník
The Big Olive- Kentaur, Mince, Had, Obrázek Herkula
Hydra Canyon- Mince, Helma gladiátora, Mince, Voják
Medusa's Lair- Lučištník, Pegasus, Lučištník, Kentaur
Cyclops Attack- Helma gladiátora, Pegasus, Obrázek Herkula, Lučištník
Titan Flight- Voják, Mince, Mince, Hrom
Passageway of Eternal Torment- Medúza, Voják, Kentaur, Pegasus
Vortex of Souls- Voják, Blesk, Voják, Kentaur
End- Pegasus, Voják, Kentaur, Voják

HOGS OF WAR
Tým Lard
Podepište se jako „MARDY PIGS".
Prohlédnutí FMV sekvencí
Podepište se jako „PRYING PIGS".
Bonusové FMV sekvence
Podepište se jako „WATTA PORK".

I

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD
Bikiny ve volném stylu
Ve hře označte "100m Free Style" a stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ◎, ⊗.
Vesmírná loď
V "Pole Vault" se kvalifikujte skokem 4,5 metrů na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 5,0 metrů a přeskočte ji. Po nastavení laťky poletí okolo vesmírná loď.
Tyrannosaurus Rex
V "Shot Put" hoďte vzdálenost složenou ze stejných čísel, např. 11.11 nebo 55.55. Nyní bude Rex vzadu mezi diváky.
UFO
V "Javelin" ťukněte jednou na ◎ nebo □, abyste se rozeběhl k čáře. Až se objeví ukazatel úhlu, podržte ⊗ na víc jak 60 stupňů. Hned jak se začne úhel zvedat, začněte co nejrychleji nabírat rychlost ◎ nebo □. Namačkejte nejvyšší rychlost a hoďte oštěp těsně před čárou. Oštěp musí být hozen maximální silou s úhlem větším 60 stupňů. Potom UFO zpadne na stadion s vyčnívajícím oštěpem.
Ptáci
V "Discus" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 55.55 nebo 23.23. Potom nad stadionem poletí hejno ptáků.
Krtek
V "Triple Jump" nebo "Long Jump" skočte vzdálenost se stejnými posledními 3 čísly, např. 13.33 nebo 19.99. Z místa vašeho dopadu vyleze krteček, ale bez kalhotek.
Balonek
V "Hammer Throw" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 1.01, 21.21 nebo 35.35. Potom poletí davem diváků balonek.
Hlídkový balon
V "High Jump" se kvalifikujte na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 40 cm a přeskočte. Při třetím skoku se objeví hlídkový balón.

J

JACKIE CHAN: STUNTMASTER
Výběr úrovně
V obrazovce s nápisem „Press Start Button" stiskněte L2, □, △, ◎, ⊗, L2, R2.
Všichni draci
V obrazovce s nápisem „Press Start Button" stiskněte L1, L2, L2, □, ⊗, ⊗.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V obrazovce s nápisem „Press Start Button" stiskněte ←, →, R1, ◎, □, △, △.

JERSEY DEVIL
99 životů
Při hře stiskněte △, ⊗, △, □, □, ◎.

L

LANDMAKER
Pro přístup do všech kol v Puzzle módu potřebujete ovladač v portu 1 i 2. S ním pak v hlavním menu stiskněte tuto kombinaci: ←, →, ←, ←, →, →, ←, →, △. Až budete chtít přeskočit o kolo dopředu, nebo nazpět, použijte na druhém ovladači ↑, ↓.

LEGACE OF KAIN: SOUL REAVER
Všechny kódy se aktivují po stisknutí START a podržením L1 nebo L2
Doplnění zdraví -
↓, ◎, ↑, ←, ↑, ←.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ⊗, ←, △, ↑, ↓.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ◎, ↓, ↑, ↓, ↑.
Ublížení Razielovi -
←, ◎, ↑, ↑, ↓.
Doplnění magie a "Glyphu" -
→, →, ←, △, →, ↓.
Zvýšení "Glyphu" na maximální úroveň - ▶

DATABÁZE

▸ △, →, ↓, →, ↑, △, ←.
Zapnutí "procházení skrze bariéry" schopnosti -
↓, ○, ○, ←, →, △, ↑.
Zapnutí "Soul Reaver" schopnosti -
↓, △, L2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.
Zapnutí "přelézání zdí" schopnosti -
△, ↓, L2, →, ↑, ↓.
Zapnutí "Force" schopnosti -
←, →, ○, ←, →, ←.
Zapnutí "plavací" dovednosti -
↑, ○, ↓, →, ○, ←, ↑.
Zapnutí "Constrict" dovednosti -
↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓.
Ohnivý Reaver -
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ○, →, ↓.
Další varianta ohnivého Reavera -
△, →, ↓, ○, ↑.
Ariel Reaver (pouze grafický efekt) -
×, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑.
Kain Reaver (pouze grafický efekt) -
×, ○, →, △, ←, ←, →, ↑.
Všechny schopnosti -
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓.

M

MEDAL OF HONOUR

Jděte do "Options" obrazovky z "War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty.
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS
Neomezené munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE
Různá vylepšeníčka- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera Von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

MEDIEVIL

Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, ↑, □, △, △, ○, ↓, ↑, □, △.
Rozšířený cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
△, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →.

MEDIEVIL 2

Cheat menu
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte
←, ↑, □, △, →, ○, ↑, □

METAL GEAR SOLID

Nekonečná munice
Po zvládnutí testu mučení dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s Bandanou.
Neviditelnost
Po selhání testu mučení (zmáčknutím SELECT) dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s tajnou jednotkou pro kamufláž.
Alternativní kostýmy
Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte dál a dohrajte ji do druhého (viz výše). Na konci této druhé hry přijde odměna, a když se Snake ve výtahu svlékne ze svého potápěčského úboru, objeví se ve smokingu ve stylu Jamese Bonda. Přehrajte hru znovu a Snake jej vymění za ninjovský obleček.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

Fotoalbum Mei Ling
Dokončete mód plížení s nejlepšími časy u všech třiceti úrovní v time attack. Potom se zpřístupní menu "Extras".

MICRO MANIACS

Síla speciálů na maximum
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte □, ×, R1, ○, ↑, □, ↓, ↑, ↓, ×, □.
Rozmazané pohyby
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte △, ○, →, △, ↑, →, ○, ↑, □.
Zvýšení inteligence protivníků
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte ○, ↑, △, ○, ←, △, □, □, ×, ↓.

MISSION: IMPOSSIBLE

Vzkaz od programátorů
Zadejte "TTOPFSECRETT" jako kód do "Load Game".

Prohlédnutí všech FMV sekvencí ve hře
Zadejte "SEECOOLMOVIE" jako kód do "Load Game".
Zpomalené pohyby
Zadejte "IMTIREDTODAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Turbo mód
Zadejte "GOOUTTAMYWAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Superskok
Zadejte "BIONICJUMPER" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Vypnutí umělé inteligence
Zadejte "SCAREDSTIFFF" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".

MOHO

Při zadávání cheatů je nutné držet SELECT
Zpřístupnění všech vězení
V obrazovce Prison Select stiskněte R1 R2 R1 L1 R1 L2 R1 R1 R2 R1 L1 L1 R1 L2 R1.
Zpřístupnění bonusových vězení a všech úrovní
V obrazovce Prison Select stiskněte R1 R1 R1 R2 R1 L1 L1 L1 R2 R1 L1 L1 L2.
Zpřístupnění Doktora
V obrazovce výběru hráče stiskněte R1 R1 R2 L2 L1 R2 L2 R1 L1 R2 R2 L1.
Zapnutí "Bouncy" módu
V obrazovce Arena nebo Tournament stiskněte R1 R2 L1 L1 R1 R1 R2 L1 L2 R2 R2.
Zapnutí "Slippery" módu
V obrazovce Arena nebo Tournament stiskněte R2 R1 R2 R1 R2 R1 L1 L2 L1 R1 L1 R1 R2 R1 R2 L2.

MORTAL KOMBAT 3

Cheat menu
Po obrazovce "Prepare For Kombat" stiskněte ×, L1, L2. Při správném zadání uslyšíte činely. Na straně kostky "Kombat" stiskněte ↑ a objeví se modrý otazník.
Rozšířené cheat menu
Na obrazovce copyright namačkejte ×, ○, △, R1, R1, R2, R2, R1, R1. Při správném zadání uslyšíte "You'll never win".
Náhodný výběr bojovníka
Na obrazovce výběru bojovníka stiskněte ↑ + START.

MORTAL KOMBAT 4

Cheat menu
Vyberte mód versus a zadejte 302 213 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky voleb. Označte "Versus Screen Enabled" a držte Block + Run, dokud se neobjeví "cheat menu".
Hraní za Gora
Dokončete hru za Shinnoka a uložte ji. Zpřístupněte "Cheat menu". V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑(3), ← (obrázek Shinnoka) a Run + Block.
Hraní za Noob Saibota
Dokončete hru za Reika a uložte ji. Vyberte mód versus a zadejte 012 012 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky výběru bojovníků. V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑, ↑, ← (obrázek Reika) a Run + Block.
Nová zbraň
Dokončete hru za Kaie. Pak začněte novou hru za Kaie a vaší novou zbraní bude Raidenova hromová hůl.
Jiné kostýmy
Označte bojovníka, držte Block a stiskněte libovolné tlačítko (max. 3).
Jiné zbraně
Předchozí metodou si vyberte třetí kostým.

MORTAL KOMBAT : SPECIAL FORCES

Cheat mód
V obrazovce Options zvolte Settings, stiskněte ←, →, R1, R2, R1, R2, □, ○.
Při správném zadání uslyšíte signál a můžete si vypnout, nebo zapnout Cheat menu s nekonečnou

> ## VAROVÁNÍ
>
> Bohužel nejsme schopni zaručit 100% funkčnost všech cheatů. Tam, kde to je možné, všechny kódy testujeme, v některých případech to však v zájmu zveřejnění nejnovějších cheatů není možné - i v takovém případě však čerpáme z osvědčených zdrojů.
>
> Všechny cheaty jsou určeny pro evropskou (PAL) originální verzi hry, takže pokud vlastníte jinou verzi (ať už americký originál nebo pirátskou), je dost možné, že budete neúspěšní.
>
> V případě, že jste majiteli PAL originálu, ujistěte se, že zadáváte cheaty správně a se splněním všech uvedených podmínek. Pokud opravdu nefungují, informujte nás prosím na naší Hotline **(0605/566525)**.
> Děkujeme za pochopení.

municí a nesmrtelností.

MOTO RACER 2

Bonusové tratě
V hlavním menu namačkejte R1, R2, ↑, ←, △.
Rychlejší motorky
V hlavním menu namačkejte
↑, ↑, ↑, →, ←, △, ×.
Vyšší skoky
V hlavním menu namačkejte
←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, □, △, ×.
Soupeři dosahují 50 km/h
V hlavním menu namačkejte
○, □, →, ←, R1, R1, ×.
Vybojování Ultimate Championship
V hlavním menu namačkejte R2, L2, ↑, ↑, □, □, ↓, ↓, R1, □, △, □, ↑, ↓, R, △, R2, L1, □, R2, L2, L2, ↑, ↓, ↑, □, ○, △.

MOTO RACER WORLD TOUR

Zpřístupnění všeho
V hlavním menu stiskněte
□, △, ○, ○, ↑, ↑, ←.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Prohlédnutí galerie
V Options vyberte Passwords a zadejte některé z následujících hesel:
DWIECRANS
MOHUEQUIPE
MOHDESSINS

MUPPET RACEMANIA

Následující kódy zadávejte na úvodní obrazovce a po zadání stiskněte tlačítko Start.
Všechny tratě -
○, △, ×, ○, △, ×, ○, △, □, ×
Všechny postavy a vozidla -
△, ○, △, □, △, ×, △, △, ×, ○
Závěrečné titulky -
○, △, □, △, ×, △, □, ○, △, ×

N

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

Chcete-li tyto cheaty aktivovat, napište místo vašeho jména:
xcntry 'AutoCross'- závod v kaňonu
mnbeam 'SpaceRace' - závod na kosmické lodi
playtm 'The Room' - digitální triky
xcav8 'Caverns' - cesta do podzemí
gldfsh 'Scorpio 7' - závody pod vodou
mcityz 'Empire City' - bonusový okruh
seeall - můžete hrát hru a používat úhel pohledu z režimu Replay
spoilt - aktivuje všechny vozy včetně 'El Nina' a všechny okruhy kromě bonusových
rocket - El Nino
Těžké auto
Na obrazovce s tachometrem podržte SELECT+ □+ ×. Držte je, dokud se hra nenahraje.
Rychlejší auto o 25%
Na obrazovce s tachometrem podržte ←+ □+ ○. Držte je, dokud se hra nenahraje.
Jízda bez nehod
Na nahrávací obrazovce
↑, ↓, ↑, ←, →.

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE

Požití alkoholu
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ↑, R1, R2.
Zpomalené auta počítače
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ←, □, ○.
Následující kódy napište místo svého jména. Nelze je ukládat na paměťovou kartu.
Auto Phantom- Flash
Auto Titan- Hot rod
Policejní helikoptéra (Test Drive)- Whirly

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

Přístup ke všem autům
Podepište se jako "ALLPORSCHE"

NHL 2001

Blbý hráč
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Bruce Willis".
Hammer
Vytvořte hráče a jako křestní jméno zadejte „Hammer".
Hráč Jersey číslo 99
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Wayne Gretzky". Uložte postavu, ale neměňte její atributy. Poté můžete změnit její jméno.
Super útočník
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Peter Forsberg" nebo „Jaromir Jagr" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.
Super obránce
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Sandis Ozolinsh" nebo „Chris Pronger" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.
Super brankář
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Patrick Roy", „Dominik Hasek" nebo „Ed Belfour" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.

NHL ROCK THE RINK

Mód King of the Rink pro dva hráče.
V titulní obrazovce stiskněte
SELECT, △, R2, L1, →, ←, ↓, ×.
Všechny hřiště POWER_SLAM
Všechny zvukové efekty NO_CHANCE
Bonusové pohyby IAMWEAK
Dlouhé oslavy
Zapauzujte hru těsně před koncem a stiskněte
→, →, ↑, ↓, ←, □, □, ○.
Odemknutí týmů NHLBAILEY

NIGHTMARE CREATURES 2

Procházení zdmi
V hlavním menu podržte
L1 + R2 + ○ + □ a stiskněte SELECT.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte
L1 + R2 + ○ + □ a stiskněte SELECT.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

Z hlavního menu si vyberte volbu "Time-Trial" a označte položku "use competition access code".
Všechny tratě-
L,O,T,S,O,F,F,E,A,R.
Všechna vylepšení-
L,O,T,S,O,F,G,E,A,R.
Trať pro triky-
M,O,N,K,E,Y,B,I,K,E.
Všichni jezdci-
G,O,O,B,E,R,S.
Zrcadlový mód-
E,D,O,M,R,O,R,R,I,M.
Měsíční gravitace-
B,I,G,F,L,O,A,T,E,R.
Cartoonovská grafika (Haworth Hill)-
T,O,O,N,[mezera],I,T, [mezera],U,P.
Tečkovaná grafika (Sunshine Forest)-
L,O,T,S,O,F,D,O,T,S
Ufounský cheat (Dry River Valley)-
A,B,D,U,C,T,I,O,N
Lávové závody (Aso Volcano)-
L,A,V,A,L,A,N,D,2
Virtuální realita (Cuevas Del Drac)-
J,A,C,K,E,D,[mezera],I,N

P

PANDEMONIUM

Volba úrovně
Zadejte jako heslo "BORNFREE".
Nesmrtelnost
Zadejte jako heslo "HARDBODY".
31 životů
Zadejte jako heslo "VITAMINS".
Srdce navíc k životu
Zadejte jako heslo "CORONARY".
Nesmrtelní protivníci
Zadejte jako heslo "EVILDEAD".
Přehození postav
Zadejte jako heslo "BODYSWAP". Při hraní stiskněte △.
Speciální zbraně
Zadejte jako heslo "OTTOFIRE".
Bonusová obrazovka
Zadejte jako heslo "CASHDASH".

PANDEMONIUM 2

Výběr úrovně
Zadejte "GETACCES" nebo "OCMCKKEJ" jako heslo.
Nesmrtelnost
Zadejte "NEVERDIE" jako heslo.
Plné zdraví
Zadejte "HORMONES" jako heslo.
Zbraně
Zadejte "MAKMYDAY" jako heslo.
31 životů
Zadejte "IMMORTAL" jako heslo.
Zrychlený mód
Zadejte "SKATBORD" jako heslo.

PORSCHE CHALLENGE

Cheaty zadávejte v hlavním menu
Cheat menu- □, ○, □
Neomezené napojení- L1 + L2, R1 + R2 + □
Přístupný tovární jezdec- → + □, ←+ SELECT+ ×
Testovací černé Porsche- → + □, ← + ○ + SELECT
Auta hráčů skáčou- □, ×, □
Všechna auta skáčou- ↑+ □, ↑ + ×, ↑ + □, ↑ + ×, ↑ + □, ↑ + ×.
Zrychlená auta-
SELECT + □, SELECT + ○, SELECT + □ + ○
Superauto- SELECT + □, SELECT + ×, SELECT + □ + ×
Zrcadlový mód- ← + ×, ↓+ △, → + □
Interaktivní tratě- ↓ + START, ↑ + START, SELECT, START
Dlouhé tratě- ↑ + SELECT, ↓ + SELECT, START, SELECT.
Nebezpečná jízda- ↑, ←, → + SELECT
Vysoké hlasy- ↑, △, ↑, △.
Prohlédnutí konečné sekvence a titulek-
□, ×, ← + SELECT, → + SELECT

R

RAINBOW SIX

Odhalení všech map- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ×,○,□,△,△,○,×.
Závěrečná animace- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte □,△,□,□,○,○,×.
Doplnění zdraví- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △,△,×,○,○,×,□,□.
Neviditelní rukojmí- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○,○,□,△,×,△,×,○.
Odemčení všech dveří- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte
△,□,□,△,×,○,□,△.
Více munice- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte □,□,○,△, ×,△, ×,△.
Hra bez teroristů- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △,○,○,△,□, ×,△,○.
Supermuži- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ×,□,△,△,○,□,×,×.
Všichni za sebe- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○,△,△,×,○,□,×,△.

ROLLCAGE STAGE 2

Jako heslo zadejte následující kódy
Aktivuje Survivor mód -
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
Aktivuje všechno -
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Aktivuje Demolition mód -
IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
Aktivuje Mirror mód -
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.0000000000!
Aktivuje Bubble Soccer mód -
IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
Velká obtížnost Mistrů -
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!
Aktivuje všechny tratě -
NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
Aktivuje Pursuit mód -
PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS
Aktivuje všechna auta -
WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!
Aktivuje Ghost auta autorů -
WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS
Aktivuje všechny bojové tratě -
YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

S

SILENT HILL

Extra menu
Stiskněte v "Options menu" L1, L2, R1, nebo R2.

SLED STORM

Zadávejte kódy v obrazovce options položce Load/Save
Hraní za Sergeie-
□, L1, □, L2, △, R2, ×, ○
Hraní za Jackala-
L2, L2, ○, R2, □, R1, L1, △
Skútr s lyží-
○, △, □, R2, R2, L1, ×, △
Demo trať-
R2, L1, △, □, △, R1, ○, ×
Zrcadlové tratě-
○, L1, R2, R2, R1, ×, △, L2
Obrácené tratě-
□, L1, ×, □, R2, ×, △, ○
Super Snocross 6-
□, ×, △, △, L1, L2, ○, △
Kompletní Open Mountain Championship-
□, ×, R2, □, ○, R1, ○, △
Levnější upgrady-
×, L1, ○, △, □, □, △, L2
Dance mix-
R2, △, ×, R2, △, □, ○, ×
Mlha-
□, L1, ×, □, R2, ×, △, ○

SPEC OPS

Získali jsme tento cheat těsně před uzávěrkou tohoto čísla, proto jsme neměli možnost ho vyzkoušet, ale náš zdroj je přinejmenším spolehlivý.
Tlačítkem START přerušte hru. Po zapauzování hry podržte tlačítka L2 a R2 a co nejrychleji namačkejte ○, △, ○, ○, ×, ×, ×, □, □, ×, ×.
Jestli se vám povede cheat úspěšně zadat, uslyšíte výkřik.

SPIDER-MAN

Následující cheaty zadávejte v položce CHEATS

Výběr úrovně -XCLSIOR
Nesmrtelnost -RUSTCRST
Neomezené pavučin -STRUDL
Všechny komiksy -ALLSIXCC
Všechny FMV -WATCH EM
Všechny fotografie -CVIEW EM
Joel James Jewett -RULUR
Černý Spiderman -BLKSPIDR
Kostým 2099 -TWNTYNDN
Kapitán Universe- S COSMIC
"Nekonečný" kostým- PARALLEL
Peter Parker kostým -MJS STUD
Ben Reilly kostým -BNREILLY
Plné zdraví -DCSTUR
Velká hlava -DULUX
Ladicí mód -LLADNEK
Zpřístupnění všeho -EEL NATS
Rozzlobený Spiderman - Místo hesla napište nějaké anglické sprosté slovo

SPYRO THE DRAGON

Kódy se zadávají v invertáři

Nekonečné životy-
□(6x), ○, ↑, ○, ← ○, →, ○.
Volba úrovně-
□, □, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑, ↓.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

Demo Crash Team Racing

V úvodní obrazovce podržte L1 + R2 a stiskněte □.

Nalezení drahokamu

Podržte L1 + L2 + R1 + R2 a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu.
Následující kódy se zadávají při zapauzování hry.

Včechny dovednosti-
○(4x), □.
Velká hlava-
↑(4x), R1(4x), ○.
Placatý mód-
←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, □.
Červený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ○.
Modrý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ✕.
Růžový Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, □.
Zelený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, △.
Žlutý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
Černý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Titulky-
□, ○, □, ○, □, ○, ←, →, ←, →, ←, →.

STAR WARS: DEMOLITION

Zpřístupnění tajných postav

V hlavním menu vstupte do Options a označte Preferences. Stiskněte L1 + R1 a objeví se obrazovka pro zadávání kódů, napšte Watto_Shop a vstupte normálně do hry.

STAR TREK: INVASION

Zpřístupnění všeho

V obrazovce Stellar Cartography stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, R1 + R1, R2 + R2. Pro funkčnost musí být poslední pár tlačítek stisknut současně.

STAR WARS E1: JEDI POWER BATTLES

Hraní za královnu Amidalu

Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Obi-Wanem Kenobi. Poté označte (nepotvrzovat) Obi-Wana. Stiskněte SELECT. Obrázek Obi-Wana nahradí obrázek královny Amidaly. Teď už jen stiskněte ✕ a můžete začít hrát jako královna Amidala.

Hraní za Kapitána Panaku

Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Plo Koonem. Poté označte (nepotvrzovat) Plo a stiskněte SELECT. Obrázek Kapitána Panaky nahradí obrázek Plo Koona. Teď už jen stiskněte ✕ a můžete začít hrát jako Kapitán Panaka. Upozornění: Kapitán Panaka a královna Amidala používají pouze pěsti a blaster (střelná zbraň).

Hraní za Darth Maula

Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Qui-Gon Jinnem. Poté označte (nepotvrzovat) Qui-Gon Jinna a stiskněte SELECT. Obrázek Qui-Gon Jinn bude nahrazen Darth Maulem.

Tajné úrovně

11. úroveň: Droidekas - Dokončete hru za Plo Koona.
12. úroveň: Kaadu Race - Dokončete hru za Adi Gallia.
13. úroveň: Gugan Round-up - V průběhu hry nalezněte tři Gugan artefakty.
14. úroveň: Survival Challenge - Dokončete hru za Mace Windu.

Super zbraň Ultimate Saber

Ve 14. úrovni bojujte proti 100 protivníků všech typů jednotek pro zpřístupnění Ultimate Saber. S Ultimate Saber máte schopnost zabíjení všech nepřátel (kromě bossů) jednou ranou. V menu přerušené hry si pak nastavíte, jestli je zbraň aktivní.

STAR WARS: EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE

Ladicí mód

V hlavním menu označte "Options"(nepotvrzovat) a namačkejte △, ○, ←, L1, R2, □, ○, ←, uslyšíte pípnutí. Pak podržte současně L1 + SELECT + △ a dostanete se do menu se spoustou nastavení.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Hraní za Garudu

Dohrajte všechny E mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód minimálně 10krát.

Hraní za Kairiho

Zpřístupněte Shadowa, pak dohrajte všechny C mise v expert módu, nebo dohrajte hru 20krát a s Bisonem dvakrát.

Hraní za Shadowa

Zpřístupněte Garudu a dohrajte všechny D mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód 14krát.

Zpřístupnění bonusové hry

Jděte do hlavního jmenu a v něm najeďte a zmáčkněte SELECT na "Bonus" 5krát, "Option" 3 krát, "Versus" jednou a nakonec najeďte na "Director" a zde stiskněte SELECT 2krát.

Hraní za Hayateho

Zpřístupněte Kairiho a dohrajte do konce B mise v expert módu, nebo dohrajte hru 24krát a s Bisonem 2krát.

Zpřístupnění všech postav

Jděte do hlavního menu. Poté označte "Bonus" a stiskněte 2krát SELECT, označte "Director" a stiskněte SELECT 4krát, označte "Practice" stiskněte SELECT jednou, na konec označte "Arcade" a stiskněte SELECT 4krát.

Zpřístupnění módu vs. Bison

Jděte do hlavního menu .Označte "Bonus" a stiskněte SELECT 13krát, označte "Director" stiskněte SELECT 4krát a jako poslední označte "Bonus", a zde stiskněte SELECT 13krát.

SYDNEY 2000

Schopnosti na 100%

V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ←

SYPHON FILTER

Výběr mise

Přerušte hru, vstupte do "Options", označte "Select mission" a současně stiskněte L1 + L2 + R1 + R2 + □+ ○+ ✕.

Všechny zbraně s neomezenou municí

Přerušte hru, označte "Weapons" a současně stiskněte SELECT + L1 + L2 + R2 + ○ + ✕.

Superobtížnost

V hlavní obrazovce stiskněte současně L1 + L2 + R2 + □ + ○ + ✕.

Slabí nepřátelé

Přerušte hru, označte "Map" a podržte → + L1 + R1 + R2 + ○ + ✕.

SYPHON FILTER 2

Těžký mód

Na hlavní obrazovce označte New Game (nepotvrzujte!) a stiskněte zároveň ↑ + SELECT + L1 + R2 + □ + ○ + ✕.

Výběr úrovně

Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka → + L2 + R2 + ○ + □ + ✕.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku "Cheats".

Smrt jednou ranou

Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka SELECT + L2 + ○ + □ + ✕. Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.

Prohlížení FMV sekvencí

Zapauzujte hru, označte volbu Briefing a současně stiskněte ← + L1 + R2 + ○ + ✕. V OPTIONS se nyní objeví položka cheats.

T

TARZAN

Cheatový mód

V hlavním menu namačkejte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓,↓. Pod volbou "Load Game" se objeví volba CHEAT.

Výběr úrovně

Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2. Jestliže jste zadali kód správně, uslyšíte signál.

Nekonečně životů

Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2. Jestliže jste zadali kód správně, uslyšíte signál.

TEKKEN 3

Speciální kostýmy

Kostýmy vyberete tlačítkem START, nebo △.
Jin- Hrajte s ním 50krát
Xiaoyu- Hrajte s ní 50krát
Anna- Hrajte s ní 25krát
Gunjack- Hrajte s ním10 krát
Tiger- Zpřístupněte všechny konečné sekvence ostatních postav

Speciální postavy

Gon- Vybojujte mód Tekken Ball a v něm Gona poražte, nebo se podepište v Survival módu jako GON.
Dr. Boskonovitch- V Tekken Force módu vybojujte tři klíče. Na konci čtvrté úrovně budete bojovat s doktorem Boskonovitchem, poražte ho a je váš.

TENCHU 2

Výběr úrovně

V obrazovce mapy najeďte do Load/Save, podržte R1 a stiskněte ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↓, ↑, ✕.

Doplnění energie na maximum

Zapauzujte hru a podržte □ a stiskněte ←, →, ↑, ↓.

Zobrazení mapy úrovně

Při hře podržte SELECT stiskněte 5x ○.

Zpřístupnění všech věcí

Stiskněte □, □, □, ○, □, ○, ○, ←, ↑, ↓, →, R2, R2.

Zpřístupnění všech misí v Mission Editor

V obrazovce Custom Mission podržte R2 + ○ a stisknete ↑, ↓, ↓, →, ←, ←.

Zpřístupnění všech úrovní

V obrazovce výběru úrovně podržte ○ + □ + SELECT a stiskněte →, →, →, ↑, ←, ↓, R2.

Hraní za Tatsumaru

V obrazovce výběru úrovně podržte ○ + □ a stiskněte R1, R2, L2, L1, ↑, ↓, ←, →, SELECT.

TERRACON

Cheat mód -stiskněte △, ↑, ○, →, ✕, ↓, □, ←
Následující cheaty se zadávají při zaktivovaném cheat módu.
Doplnění energie- □, □, ○, △
Všechny power-upy- □, △, □, △
Neomezené životy-□, ○, ○, ○
Opilecký mód-□, ↑, □, ↓
Gumídek-□, ○, ↑, ↓

THEME PARK WORLD

Zapomenutí půjčky

V parku stiskněte osmkrát [←, ↓, ✕, ○], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

Zlaté vstupenky

V parku stiskněte čtyřikrát [↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

Super cheat

V parku stiskněte osmkrát [↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

THIS IS FOOTBALL

Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči- □, R2, →, L2, L1.
Malé hlavy- R2, ↓, L2, L1, ○.
Velké hlavy- △, △, L2, L1, L1.
Hlava jako míč- ←, L1, L1, L1, R2.
Překvapení- ↓, R2, R2, R2, △.
Hráči v teplákových soupravách- ○, L2, ←, R2, △.
70. léta- L1, R2, L2, ○, R1.
Černobílé obrázky- ↑, R1, L2, R1, R2.

TINY TANK

Obrazovka cheatů

Podržte současně L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ○ + △ + □ a stiskněte ✕ v menu "Stamper". Po správném zadání se objeví obrazovka s cheaty.

Cowboy Hat

Když zabijete Big Barta v prvním kole, ztratí svůj klobouk a vy si ho můžete vzít. Jestli vás ale zabijí, o klobouk přijdete.

TOCA: TOURING CAR

Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče.
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Karikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

TOCA WORLD TOURING CARS

Větší síla

Jako kód zadejte „GRUNTSOME".

Tlačítko turbo

Jako kód zadejte „GLYCERINE", tlačítkem L1 pak aktivujete turbo.

Nezničitelné auto

Jako kód zadejte „MADCAB".

Chromovaná auta

Jako kód zadejte „T2".

Nízká gravitace

Jako kód zadejte „EUROPA".

Zrcadlové tratě

Jako kód zadejte „WEFLIPPED".

Obrácené tratě

Jako kód zadejte „REARFEAR".

Rozmazané vidění

Jako kód zadejte „ETHANOL".

Dvojitá váha

Jako kód zadejte „TWINPEAKS".

Explodující obrubníky

Jako kód zadejte „KRAZYKERBS".

TOMB RAIDER

Přeskočení úrovně

V invertáři stiskněte
L1, △, L2, R2, R2, L2, ○, L1.

Všechny zbraně a dobytí munice

V invertáři stiskněte
L2, R2, △, L1, L1, ○, R2, L2

TOMB RAIDER II

Přeskočení úrovně

Držte R2 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte R2, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dopředu s přemetem ve vzduchu.

Všechny zbraně

Držte R2 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte R2, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dozadu s přemetem ve vzduchu.

TOMB RAIDER III

Všechny klíče a tajemství

Při hře stiskněte L2(5x), R2, L2(3x), R2, L2, R2, L2(2x), R2, L2(2x), R2, L2.

Krystaly, lékárničky a všechny zbraně

Při hře stiskněte L2, R2(2x), L2(4x), R2, L2, R2(2x), L2, R2(2x), L2(2x), R2, L2(2x), R2.

Přeskočení úrovně

Při hře stiskněte L2, R2, L2(2x), R2, L2, R2, L2, R2, L2(4x), R2, L2, R2(4x), L2.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Při zadávání cheatů je nutné být otočen přesně na sever.

Přeskočení úrovně

V invertáři označte "LOAD", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↑.

Všechny zbraně

V invertáři označte "SMALL MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↑.

Všechny artefakty

V invertáři označte "LARGE MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↓.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Střihové scény

V hlavním menu na New game stiskněte SELECT + R2.

Skok do úrovně Gallows Tree

V hlavním menu na New game stiskněte L2 + ✕.

Tajná úroveň

V hlavním menu na New game stiskněte R1 + ✕.

Skok do úrovně The Base

V hlavním menu na New game stiskněte L1 + ✕.

Neomezeně lékáren a munice

V invertáři označte malou lékárnu a podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↑.

Všechny předměty

V invertáři označte velkou lékárnu a podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↓.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Cheaty během zapauzované hry a držení L1.

Všechny arény-
△, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △.
Statistiky na 13-
✕, □, □, △, ↑, ↓.
Velké hlavy- □, ○, ↑, ←, ←.
Neomezeně speciálních bodů-
✕, △, ○, ↓, ↑, →.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Skejťáci týmu Neversoft

V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↑, □, □,△ , →, ↑, ○, △.
Po správném zadání uslyšíte zvuk točících se koleček. Pak vložte v menu vytvoření hráče některé ze jmen programátorů Neversoftu, které najdete na zadní straně manuálu.

Cheat mód

Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕, ✕, ✕, □, △, ↑, ↓, ←, ↑, □, △, ✕, △, ○, ✕, △, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese. Pak vyberte volbu „End Run".

Plný pruh Special

Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕, △, ○(2), ↑, ←, △, □. Po správném zadání se obrazovka zatřese.

Statistiky na maximu

Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕, △, ○, □, △, ↑, ↓. Po správném zadání se obrazovka zatřese.

Zrychlená hra

Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, □, △, →, ↑, ○, ↓, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese.

Krev

Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte →, ↑, □, △. Po správném zadání se obrazovka zatřese.

Velké hlavy

Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, ↑, ←, ←, □, →, ↑, ←. Po správném zadání se obrazovka zatřese.

Tlusťoši

Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕ 4x, ←, ✕ 4x, ←, ✕ 4x, ←.

Hubeňouři

Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕ 4x, □, ✕ 4x, □, ✕ 4x, □. Po správném zadání se obrazovka zatřese.

V

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Chcete-li mít přístup i do úrovní prvního dílu, pauzněte hru a vyměňte disk za CD prvního dílu *Vigilante 8*. Objeví se zpráva "V8 levels enabled". Vložte zpět disk druhého dílu, opusťte rozehranou hru a budete moci hrát i v původních úrovních.
Najeďte na "Game Status" v Options obrazovce, stiskněte dohromady L1 a R1 a zadejte následující kódy:

Superrakety- BLAST_FIRE
Těžší auta- GO_RAMMING
Velká kola- GO_MONSTER
Zpomalený mód- GO_SLOW_MO
Arcade mód bez protivníků- HOME_ALONE
Prohlédnutí závěrečného videa- LONG_MOVIE
Vypnutí gravitace- NO_GRAVITY
Rychlá akce- QUICK_PLAY
Nesmrtelnost- ELBICNIVNI
Všechna auta- LLA_KCOLNU
Maximální vylepšení aut- LLA_DORTOH
Rychlá střelba- RAPID_FIRE
Rychlejší auta- MORE_SPEED
Lehčí auta- HI_CEILING
Nalákání nepřátel- UNDER_FIRE
Vysoké zavěšení- JACK_IT_UP
Velká kola- GO_MONSTER
Vypnutí létacího Power-up- DRIVE_ONLY
Stejná auta v multiplayer- MIXED_CARS

W

WARCRAFT II

Při hře stiskněte START, vstupte do obrazovky kódů a zadejte:
Peníze, dřevo a olej- VLDZ
Všechna kouzla a doplněná mana-VRYLTTL
Zobrazení mapy-NSCRN
Rychlejší dřevorubci-HTCHXNS
Všechny upgrady-CKMT
Nesmrtelnost-TSGDDYTD
Přeskočení úrovně-NTTHCLNS
Urychlení stavby-MKTS

X

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Odemknutí všeho

V hlavním menu stiskněte
SELECT, ↑, L2, R1, L1, R2.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Pro zrušení stiskněte současně SELECT + START.

XENA: WARIOR PRINCESS

Volba úrovně

Označte "New Game" a stiskněte -
△, □, ○,△,□, ↑,↑,↑.
Následující cheaty se zadávají v hlavním menu.
Plné štíty a útok- △,□,△,□,□,↑,↑,↑.
Nesmrtelnost- ↑,↑,↑,○,□,↑,→,←.

VE VESMÍRU VÁS USLYŠÍ KŘIČET TAK MAXIMÁLNĚ *PSM*. ALE JE TO ÚPLNĚ V POHODĚ, DRUHÁ ČÁST NAŠEHO PRŮVODCE PO *ALIEN RESURRECTION* (PRVNÍ BYLA ZVEŘEJNĚNA V 31. ČÍSLE) VÁS DOVEDE AŽ NA SAMÝ KONEC HRY. MUSÍTE POUZE ZACHOVAT KLID A ZHLUBOKA DÝCHAT.

Alien Resurrection

PSM NÁVOD

2. ČÁST

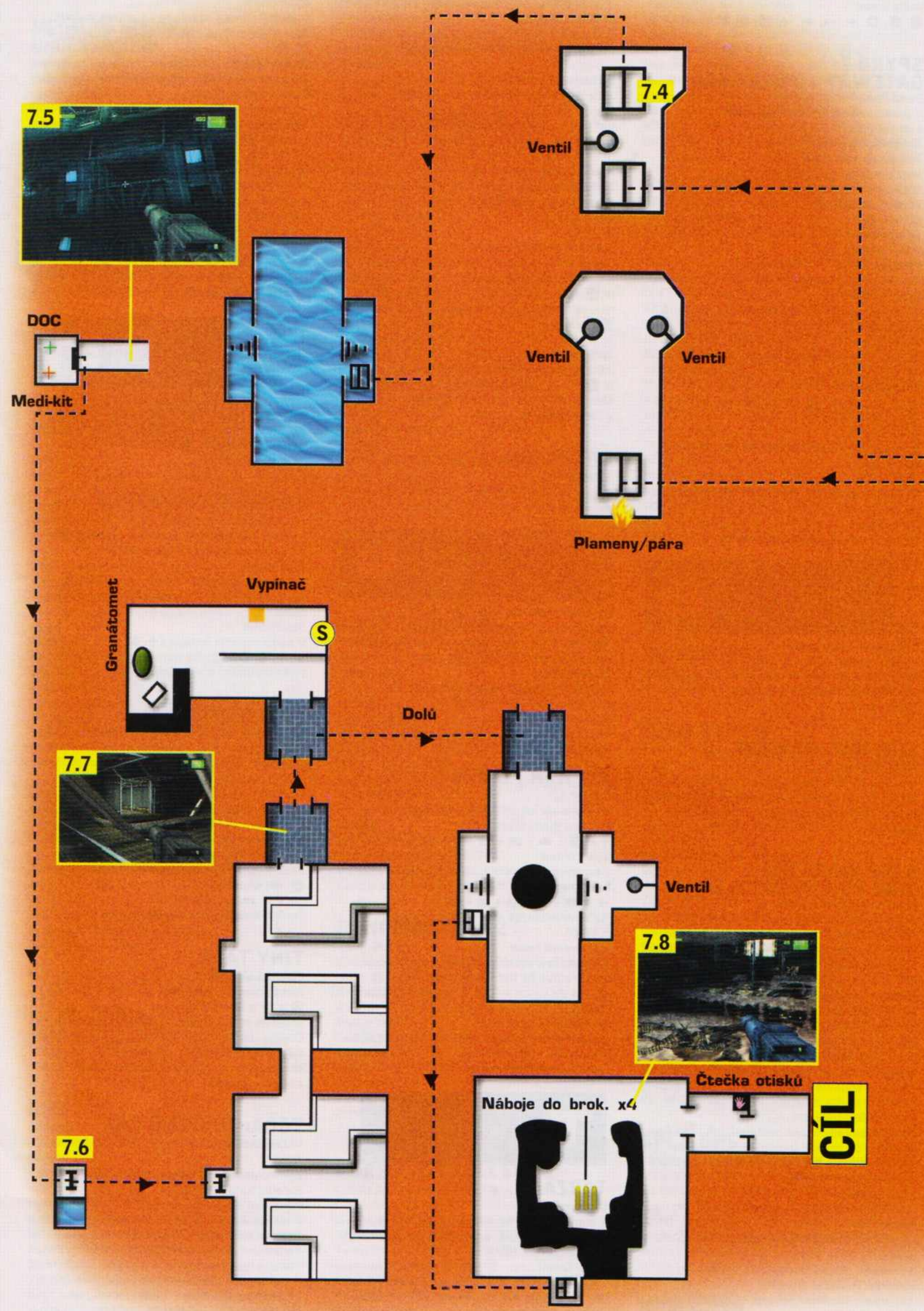
LEGENDA

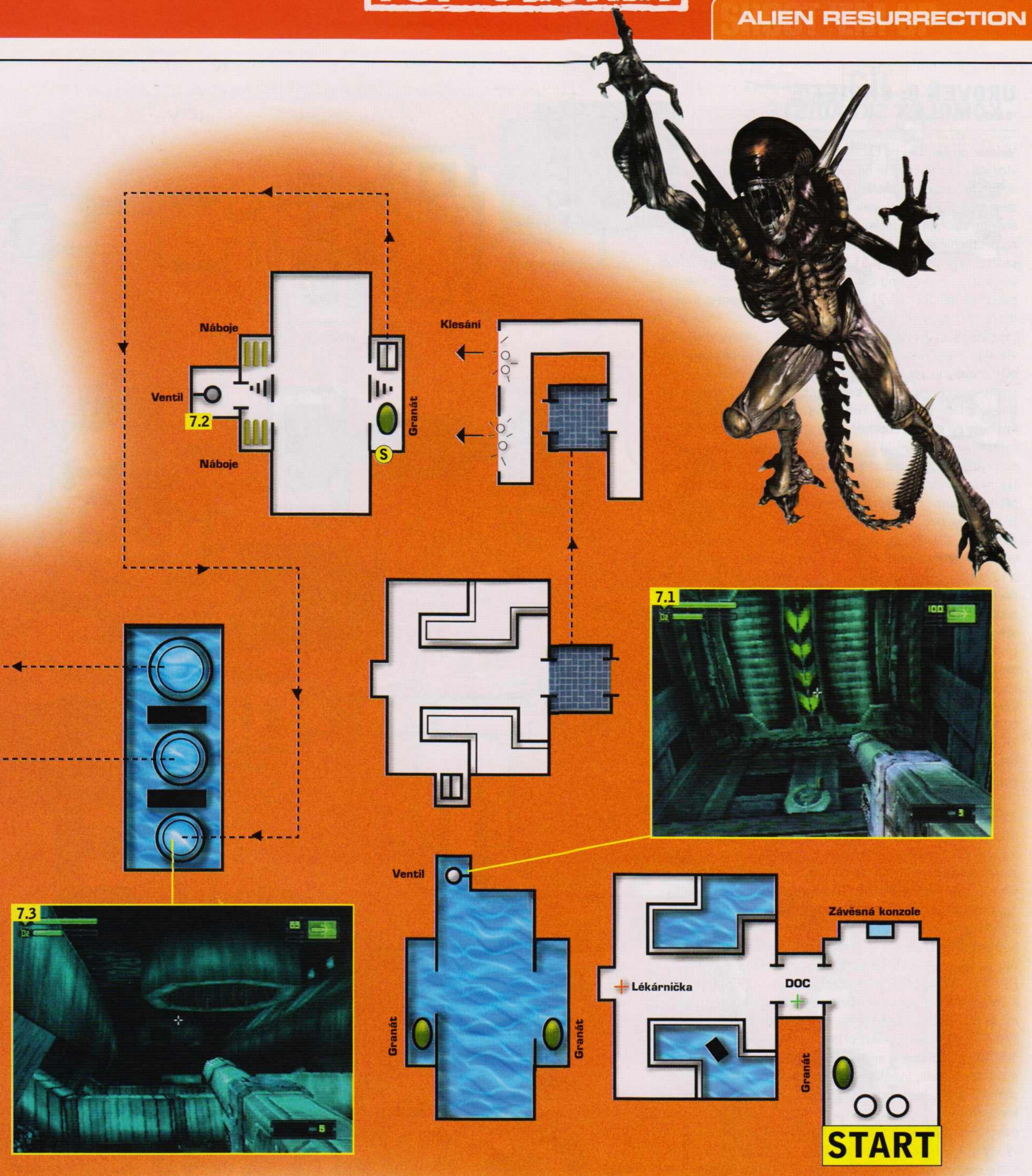
- Čtečka otisků
- Náboje
- Puška nebo zásobník
- Plamenomet nebo kanystr
- Granátomet nebo granát
- Odpalovač raket
- Rakety
- Vypínač
- Silové vazby
- Stříbromodrý hybridní vetřelec
- Závěsná konzole
- Zbraň strážce
- Klíč/ Karta
- Výtah
- Silové pole
- Elektrické jiskry
- Ventil
- Plameny/ pára
- Lékárnička
- DOC

Mapy: Anne Cakebread

ÚROVEŇ 7: RIPLEY - KOMPLEX MESS HALLS

Abyste to neměli tak jednoduché, Mess Halls byly zčásti zaplaveny. Ve výbavě nemáte žádnou vzduchovou bombu, takže se musíte spoléhat na nalezené bublinky - jenom tak získáte pod vodou kyslík. Ale je jich tam spousta, rozhodně nemusíte panikařit. Začínáte v zšeřelé kontrolní místnosti, a až odděláte hordy nepřátel, popadněte granátomet a rychle upalujte do temných vod. Z výklenku seberte granáty a plavte k dvěma otevřeným dvířkům **[7.1]**. Vynořte se a dejte se centrální chodbou směrem k výtahu. Tím jeďte dolů, uvidíte dva vetřelce, jak se probíjejí okny. Vyskočte mezerou, zapněte ventil **[7.2]** a běžte k protilehlým dvířkům, než se zavřou. Pak jeďte potrubím, až se ocitnete v rozlehlé podvodní místnosti **[7.3]**. Plavte k druhému potrubí a uvolněte tlakové ventily. Pak se dejte zpět dolů, vydejte se k třetímu potrubí, přičemž otočte ventilem - vzápětí se před vámi otevřou dvířka **[7.4]**. Na druhé straně potrubí je třeba najít malou průrvu zhruba uprostřed protilehlé zdi **[7.5]**. Tou proplavete a vydáte se pro zásoby, poté se vrátíte nahoru, vynoříte se a vylezete po žebříku **[7.6]**. Pak jděte po chodbě, vejděte do výtahu **[7.7]** a sjeďte zpět do kontrolní místnosti, kde stiskněte vypínač - tak budete moci pokračovat ještě hlouběji dolů. Prolezte dvířky ve výklenku a dostanete se do velice zvláštní místnosti **[7.8]**. Zde popadněte šrapnely, zbavte se nepřátel a dejte se směrem ke snímači dlaní a výtahu.



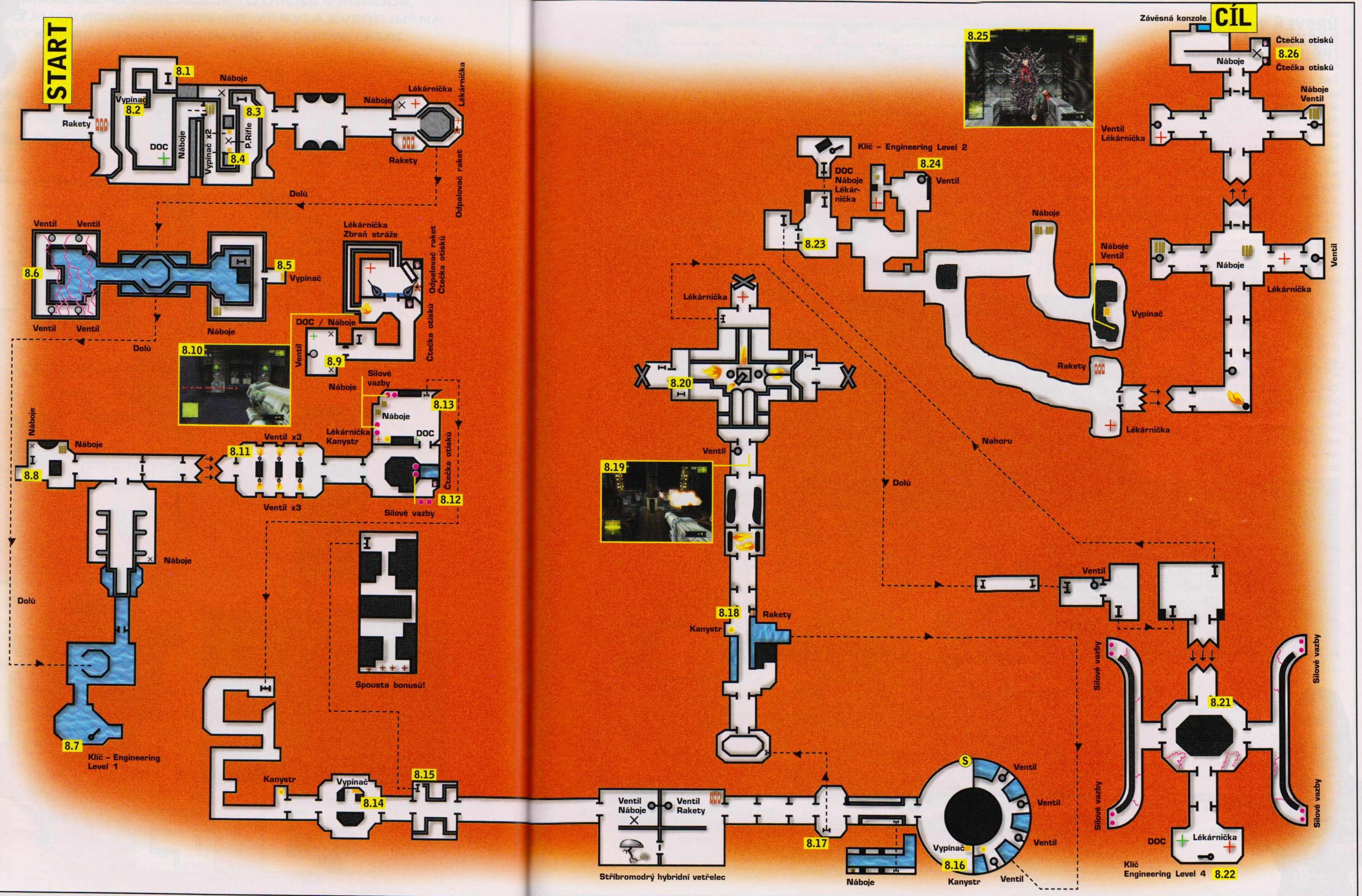


TOP SECRET
ALIEN RESURRECTION

ÚROVEŇ 8: CHRISTIE - KOMPLEX SKLADIŠTĚ

Vylezte po žebříku do chodby [8.1], z dálky seberte co nejvíce vajíček, bouchněte do vypínače [8.2] a pokračujte dál, dokud nenarazíte na vodu. Ponořte se dolů a dejte se vchodem přímo před vámi, pak se vynořte a přesměrujte přívod energie stisknutím jiného vypínače [8.5]. Pak plavte zpět - na protilehlé straně se můžete bezpečně vynořit, načež otočte čtyřmi ventily [8.6]. Dole v hlubinách najdete klíčovou kartu Engineering LVI Keycard, jak se vznáší kolem potopené ponorky [8.7]. S její pomocí se dostanete přes dveře zpět na suchou zem (tedy vesmírnou loď). Vylezte po žebříku [8.8] a otočte tlakový ventil [8.9], který vám otevře skrz tunel cestu ke snímači dlaní [8.10] - nechoďte ale přímo dveřmi, poněvadž nastražený drát aktivuje bezpečnostní lasery; místo toho do místnosti jen nahlédněte z ústí tunelu a lasery odpalte. Teď se dejte zpět k žebříku a pokračujte po dlouhé chodbě, až se dostanete k nebezpečně vyhlížející řadě ventilů [8.11]. Tady musíte prokázat pekelnou rychlost, proplést se mezi sloupy a za běhu rychle trefit tlačítka ovládající ventily - jedině rychlost vás zachrání před záhubou. Jo, a nezapomenout na ta vajíčka! Jakmile je tlak vypuštěn, běžte rychle ke snímači dlaní v kontrolní místnosti [8.12]. Jak se budete přibližovat, stáhne se kolem vás elektrický obvod. Musíte si prostřílet cestu proudem, a to tak, že odstřelíte spoje napětí - jeden je přímo před vámi u snímače dlaní, druhý o něco vzadu a dva další lze zahlédnout, když vystřelíte okno. Jakmile toto budete mít za sebou, stiskněte snímač a vydejte se po žebříku nahoru [8.13], kde jděte po chodbě kolem místnosti s vejci, z níž jde pára (za pochodu stiskněte vypínač) [8.14]. Sestupte hned po dalším žebříku, na který narazíte [8.15], čímž získáte přístup k řadě malých tunelů a docela slušným zásobám, leč jako vždy i teď je poklad bedlivě střežen. Nicméně když budete postupovat dopředu, narazíte na místnost rozdělenou do čtyř částí. Otočíte ventily, dveře se uvolní a... panebože, ne! - stříbromodří hybridní vetřelci.

Jakmile to bude vyřízené, pokračujte do velké kruhové místnosti, kde stiskněte vypínač [8.16]. Pak jděte zpět a dejte se po žebříku [8.17], po němž vylezete do částečně zatopené místnosti. Skočte do vody a plavte k průrvě v pravém dolním rohu místnosti. Chodby pak chvíli pokračují - dávejte bacha, aby vás nevcucly ventilátory, takže od nich plavte raději dál. Nakonec se vynoříte na druhé straně kruhové místnosti. Otočte čtyřmi ventily a vraťte se vodní cestou na místo, odkud jste vyšli. Nyní můžete jít dveřmi [8.18]. Až dorazíte k místnosti s párou [8.19], jděte přímo k centrálnímu sloupu, vyhýbejte se ohni a otáčejte tlakovými ventily. Pak po žebříku na levé straně vylezte nahoru [8.20], abyste mohli slézt přímo za dveřmi. Jděte po sérii žebříků, až dojdete k místnosti s generátorem [8.21], a jakmile tam budete, vyběhněte dveřmi nalevo i napravo a rozstřílejte spoje, které odkloní proud, čímž získáte přístup ke kartě Engineering LV4 Keycard [8.22]. Jděte zpět a kartu použijte [8.23]. Pro získání další dveřní karty otočte tlakový ventil v rohu za krabicemi [8.24] a vylezte po žebříku v zšeřelém rohu. Nyní se dostáváte do sekce ovládané mláďaty! Na konci levé chodby bouchněte do vypínače [8.25], pak se vraťte a dejte se chodbou napravo (ubohé nešťastníky postřílejte a seberte jim munici). Pak následuje krvavý sprint dlouhou řadou chodeb, až dorazíte k zábranám [8.26] a konci 8. úrovně.



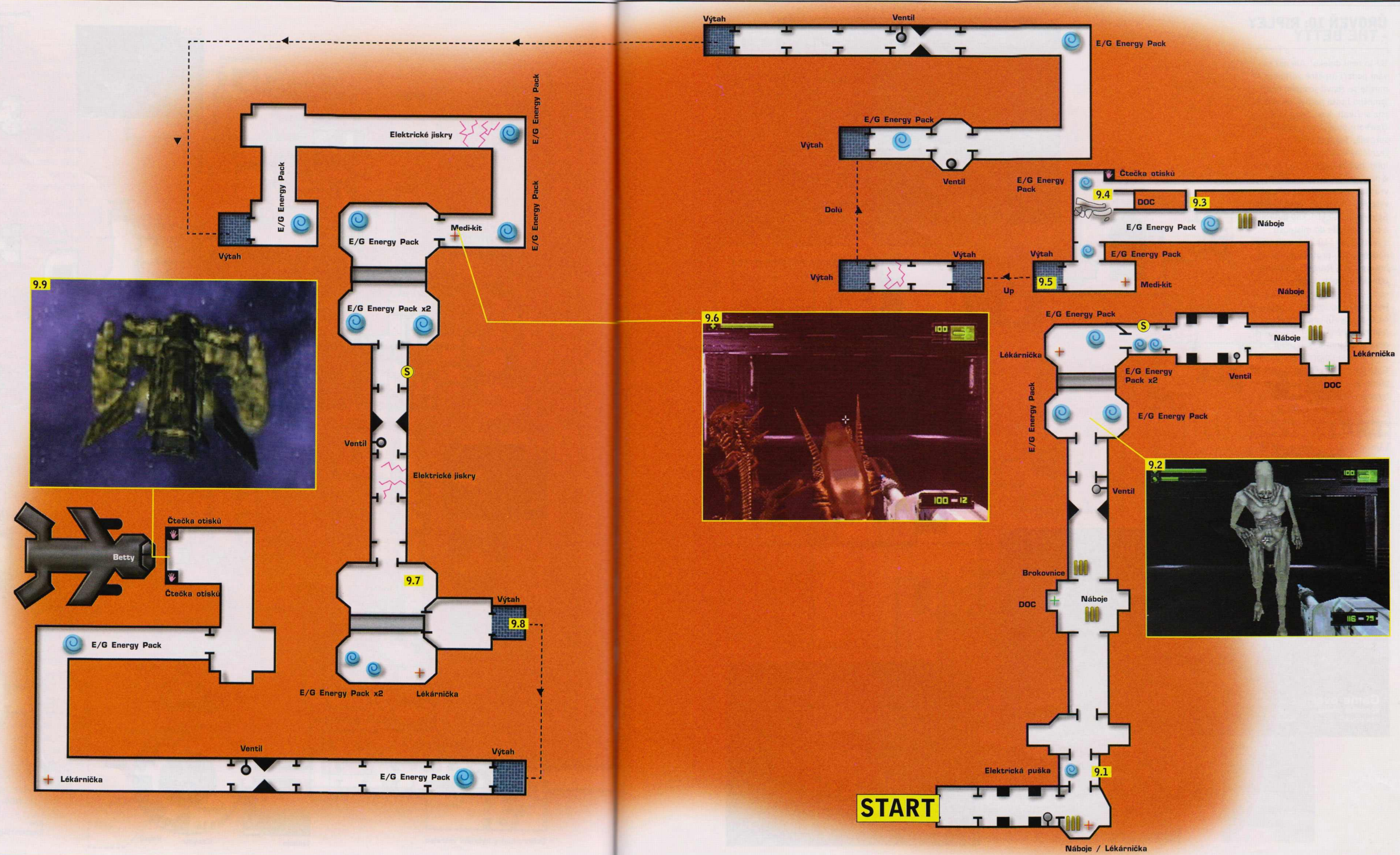
TOP SECRET
ALIEN RESURRECTION

ÚROVEŇ 9: RIPLEY - DOCKING BAY (PŘÍSTAVNÍ MÍSTO)

Poté, co koupíte facku od Newborna, běžte co nejrychleji pryč a po cestě nezapomeňte posbírat zásoby, zejména elektrickou pušku od mrtvého námořníka [9.1]. Tuhletu bouchačku budete muset zvládnout zatraceně rychle (nabijete ji stisknutím spouště, poté celou dávku nakouříte na vybraný cíl a vzduch prostoupí vůně smažených vetřelců). Dostat se k prvnímu nákladnímu prostoru ovšem není snadné [9.2].

Nastal čas znovu se setkat s Newbornem. Běhejte po nákladním prostoru, uhýbejte před ním a občas mu ji vyšijte elektrickou puškou. Po chvíli ho to začne nudit, vyleze na lávku a zmizí. Vy se dejte chodbou v pravém horním rohu a jděte po ní, dokud se nedostanete k místu, kde je snížený strop [9.3]. Tady je třeba vlézt do tunelu, přičemž vylezete za hromadou suti - když se dáte druhou cestou, sice získáte Medi-kit, ale taky spoustu potíží - a pak stiskněte Palm Reader [9.4]. Tak získáte přístup k výtahu [9.5], který vás zase dovede do druhého nákladního prostoru [9.6] a vám se naskytne příležitost se už podruhé setkat s tolik kamarádským Newbornem. Ale docela snadno se mu vyhnete: stejně jako předtím, i tady před ním ustupujte nebo utíkejte, párkrát to do něj našijte elektrickou puškou a on vás po chvilce nechá na pokoji, takže se v klidu budete moci vydat do třetího nákladního prostoru [9.7]. Nicméně při výstupu z prostoru a nastupování do výtahu [9.8] se mějte hodně na pozoru: čeká tu na vás pár potvora jež vás touží srdečně obejmout. Pak vyjděte z výtahu a dejte se do běhu, dokud nenarazíte na dva snímače dlaní [9.9], které vám otevřou dveře ven do sekce nazvané The Betty.

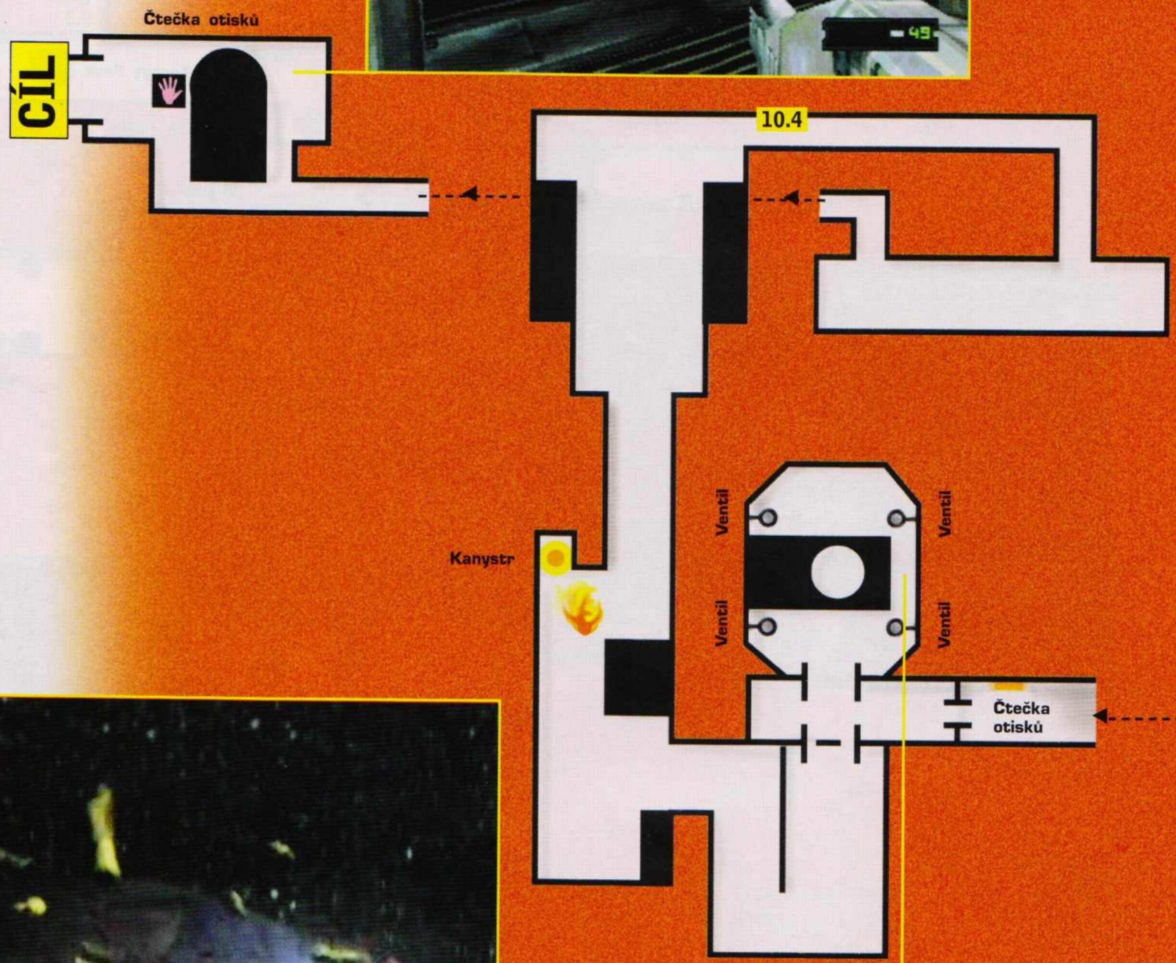


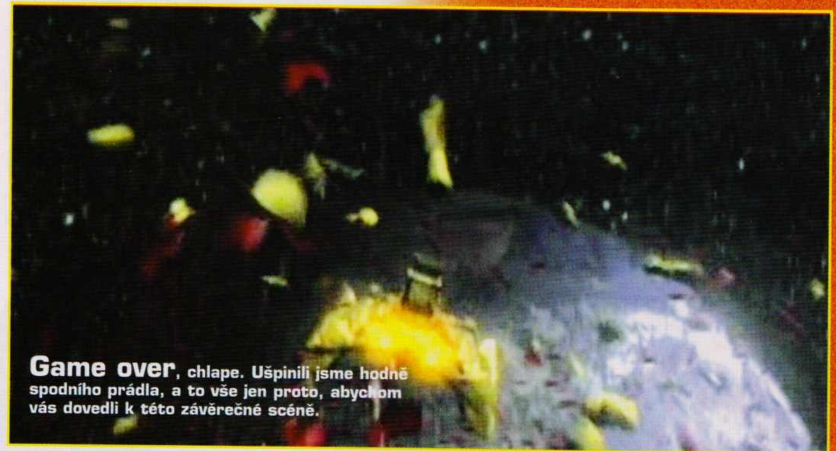


ÚROVEŇ 10: RIPLEY - THE BETTY

Už to není daleko! Ale než se vám podaří úspěšně zdrhnout, musíte se zbavit jednoho nepříjemného hosta na palubě. Taky jste si říkali, kam že se to ten Newborn poděl? Inu, hádali jste správně. Takže nejdřív trochu řezničiny v kokpitu **[10.1]**. Palubní počítač vás varuje, že došlo k narušení prostoru. A když se vrátíte na start, abyste případ vyšetřili - čeká vás jeden hybrid. Sejměte ho elektrickou puškou a pak upalujte do místnosti s ventilátory **[10.2]** (musíte být hodně rychlí, protože po vás hned půjde). Rozbijte skleněné tabulky a otočte každým ze čtyř ventilů. Až se před vámi zase objeví, znovu ho sejměte a pokračujte do identické místnosti o úroveň níže **[10.3]**, kde rovněž otočte všechny ventily. Tím získáte přístup do protější chodby. Poté jděte, co nejrychleji vám to půjde, až k místu se sníženým stropem ve vzduchové kapse **[10.4]**. Pak jděte ještě dál a chodba vás dovede do malé místnosti přesně nad vzduchovou kapsou **[10.5]**. Soudě podle jekotu, potřebuje Newborn nutně přebalit, a tak stiskněte snímač dlaní, podívejte se na skvělé video a hrdě se poplácejte po zádech. Gratulujeme, vojáku.



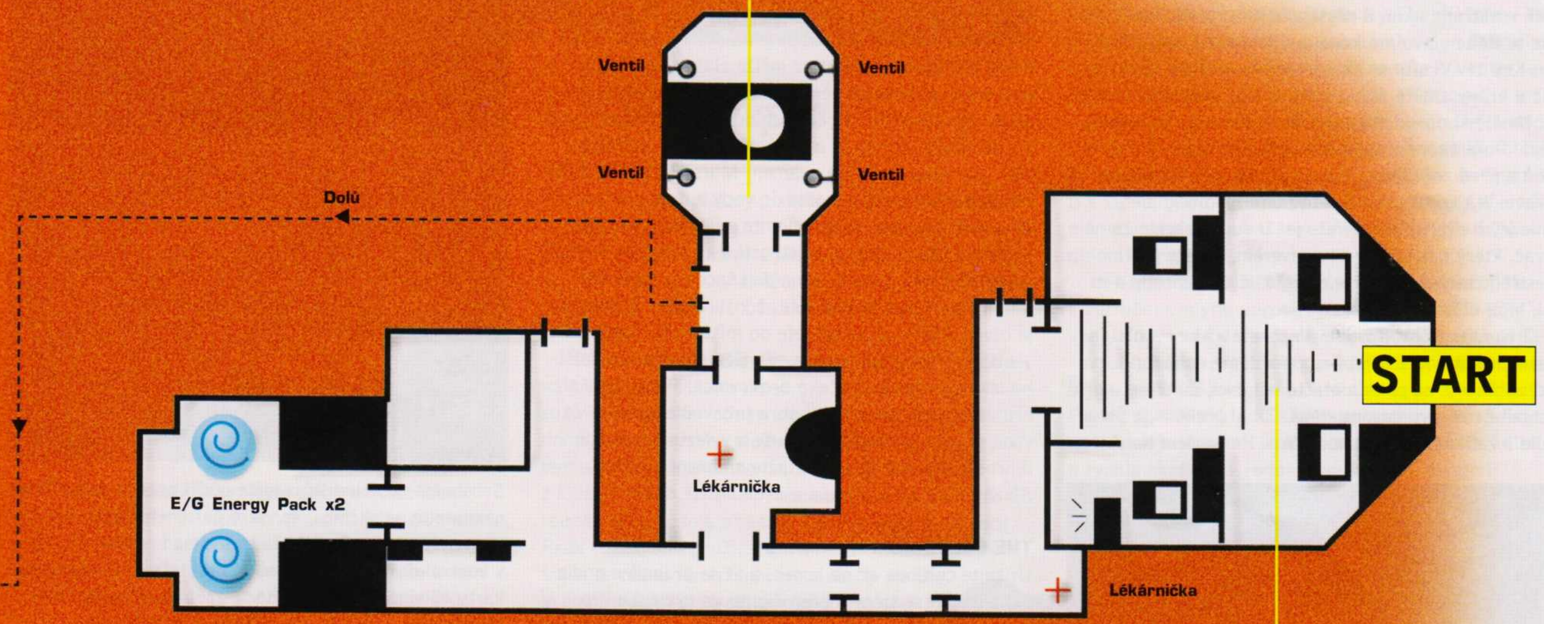




Game over, chlape. Ušpinili jsme hodně spodního prádla, a to vše jen proto, abychom vás dovedli k této závěrečné scéně.









TOP SECRET

LARA JE MOŽNÁ MRTVÁ, ALE VÁS UMŘÍT NENECHÁME. ZDE JE KOMPLETNÍ NÁVOD NA LAŘINO PÁTÉ DOBRODRUŽSTVÍ.

PSM NÁVOD

Tomb Raider: Chronicles

1. PŘÍBĚH - ŘÍM

STREETS OF ROME

Utíkejte uličkou a vydejte se první odbočkou vpravo, u kašny odbočte opět vpravo a na konci uličky otevřete lví tlamou dveře, nacházející se na konci první uličky. Zde opět strčte ruku do tlamy a vylezte po nově vzniklém kvádru. Vyběhněte do horní části domu a přes balkon do chodby sousedního domu. Na schodech rozstřelte okno a přeskočte do protější budovy. Zde se dejte vlevo, na konci najdete zlatý klíč 1(Golden Key 1). Vraťte se na náměstí a použijte zde zlatý klíč u brány. Jděte dál, a ještě než se vydáte po laně, zaběhněte si do sklepa pro klíč od zahrady (Garden Key). Po překonání lana seskočte z balkonu, otevřete mříž a před zamčenou bránou do zahrady zahněte vpravo. Na konci schodů naleznete revolver, jděte k modrým dveřím a otevřete je. U sudů seberte zaměřovač, který pak spojte s revolverem, abyste jím mohli přestřelit zámek. Seberte druhý klíč od zahrady a tu pak klíči odemkněte.

Z chodby za hrobkou se dostanete až ke zvonici, kterou musíte otevřít lví tlamou v domě nalevo. Ve zvonici zatáhněte za páku a otočte holubici, čímž se v chodbě napravo odsune stěna. Za ní překonejte beranidlo a zatáhněte za druhou páku. Po otočení holubice se před zvonicí otevře místnost a v ní najdete znamení Saturna.

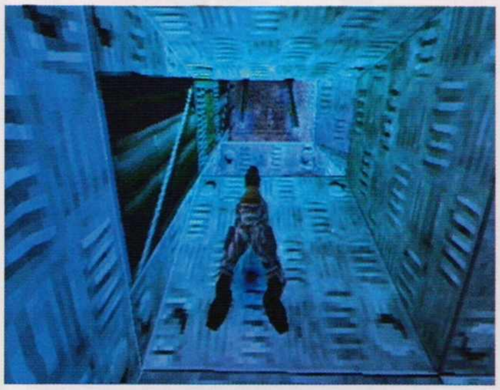
TRAJAN'S MARKETS

V místnosti nalevo najdete v krabici páčidlo (Crowbar), kterým otevřete plechové dveře. Přejděte po laně a přeskočte z lávky na lešení vedlejšího domu. Odtud se dostanete do prostranství se soukolím, kde můžete vylézt po pilíři. Odtud skočte nejprve nalevo, kde zatáhněte 3x za řetěz, totéž pak udělejte na druhé straně. V místě, kde stál poklop, je nalevo místnost, ve které si páčidlem vylomte z mříže zlatou minci (Golden Coin) a tu potom věnujte soše v sousední místnosti. Vraťte se na ulici a jděte do nově otevřené residence, přeplavte přes vodu a podivné kreatuře vystřelte oko. Zde potom seberte znamení Marsu. Otevřete vchod do kanalizace, skočte do vody a doplavte do místnosti s ohněm. Tady vylomte páčidlem kolo od ventilu, které použijte v místnosti u chobotnice. Po návratu do kanálu plavte až na dno šachty s turbínou a na rozcestí plavte doprava až k turbínám. U stropu je otvor, kterým se dostanete do místnosti s dalším ventilem. Po vypnutí turbín se můžete dostat do dalšího otvoru, kde na vás čeká brokovnice. Pro jistotu si hru uložte a po překonání obra proskočte oknem. Ve vodě si seberte znamení Venuše a vylezte v zahradě u hrobky. Zabijte bossy a vložte znamení do dveří. Skočte na první plošinu a z ní se pusťte dolů.

THE COLOSSEUM

Utíkejte chodbou až na konec, a až se propadne podlaha, chytněte se stěny a přeručkujte do výklenku. Po stisknutí tlačítka se vydrápejte do místnosti s mříží v podlaze, sklouzněte dolů, stiskněte další tlačítko a vylezte po žebříku. Za vámi seberte z podstavce část drahokamu. Běžte dál a ve skrýši druhého válečníka stiskněte tlačítko. Utíkejte dál až do místnosti s dírou v podlaze, ze které vyleze podstavec se zbývajícím kusem drahokamu po třetím zatáhnutí za řetěz. Na sebrání máte jen chvíli, proto si musíte pospíšit. Obě části zkombinujte a jděte dál ke dveřím, které se pak otevřou.









V sousední místnosti použijte drahokam. Podlaha se začne propadat, proto skočte na plošinu u dveří, z ní pak nazpět a přeručkujte do výklenku pod plošinou. Po zesnulém válečníkovi zbude jen klíč, tak jím odemkněte bránu. Zlikvidujte obra a v sousední místnůstce seberte klíč od brány (Colosseum Key 2). Odemkněte bránu a vyloupněte rubín.

2. PŘÍBĚH - RUSKO

THE BASE

Seběhněte do skladiště a jděte podél pravé stěny, dokud nenarazíte na skříňku, ve které naleznete stříbrný klíč (Silver Key). Dveře najdete za hromadou beden v rohu, v kontrolní místnosti pak oberte hlídače o magnetickou kartu (Swipe Card) a vraťte se zpět do skladiště. Nalevo od místa, kde jste sebrali klíč, otevřete bránu a z balkonu přeskákejte po bednách směrem doprava k jeřábníkovi. Jděte do nové chodby a na jejím konci zatočte vlevo. Magnetickou kartou si otevřete dveře do místnosti s generátorem a po zneškodnění hlídače si seberte stříbrný klíč (Silver Key). Vraťte se zpět do chodby a vyběhněte po schodech. Dveře otevřete stříbrným klíčem.

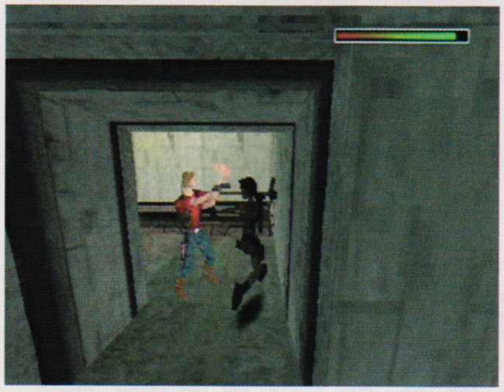
Seskočte dolů a magnetickou kartou si otevřete dveře do umývárny. Prošacujte skříňky a seberte pojistku, kterou potom vložte do generátoru. V malé místnosti otočte jeřáb a z něj skočte na ponorku.

THE SUBMARINE

Utrhněte držadlo a použijte ho jako páčidlo na ventilační mříž. V šachtě s kabely si otevřete mříž, prohledejte místnost a v ní si seberte baterii (Battery). Pokračujte dál ventilací až do kuchyně, kde se opatrně dostaňte kuchaři za záda a přetáhněte ho páčidlem po hlavě. Zůstane po něm bronzový klíč (Bronze Key), jím otevřete menší místnost a v ní si seberte stříbrný klíč (Silver Key) a pistole. Vyjděte z kuchyně a jděte chodbou vlevo - dojdete až do skladiště, kde si seberte dýchací přístroj (Aqualung). Vraťte se do společenské místnosti, otevřete dveře a vstupte do místnosti vpravo.







Zde vylezte na bednu a prolezte dírou do ventilace (skok + akce). Na druhém konci prohledejte místnost a seberte druhou část baterie (Battery +). Jděte dál, slezte po žebříku, otevřete si dveře, proběhněte kolem raket, vylezte po žebříku a v místnosti napravo si seberte od syčáka část potápěčského obleku (Suit Console). S ním zkombinujte dýchací přístroj a vložte jej do skafandru v zadní místnosti nalevo. Spojte baterie a použijte je na oblek.

DEEP SEA DIVE
K této části není potřeba nic vysvětlovat, doplavte do vraku lodi, zde si vezměte artefakt a co nejrychleji se vraťte zpět do ponorky.

SINKING SUBMARINE
Vraťte se do zasedací místnosti a přeskákejte opatrně na druhý konec místnosti. Jděte vpravo a zabijte maníka, z něj dostanete magnetickou kartu (Swipe Card). Přeskákejte zpět do hořící chodby, na jejím konci se dejte vpravo, odemkněte dveře kartou a vylezte po žebříku. Jděte až na můstek, vpravo rozstřelte mřížku ventilační šachty a na jejím konci vypněte pákou na zdi elektriku. Na můstku otevřete dveře a po rozhovoru jděte zpět do místnosti sousedící s můstkem, kde najdete bombu s dusíkem (Nitrogen canister). Slezte po žebříku a v uličce nalevo použijte do dveří klíč od admirála a ve skříni seberte kyslíkovou bombu (Oxygen canister). Jděte zpět na můstek a vložte bomby do záchranného modulu.

3. PŘÍBĚH - IRSKO

GALLOWS TREE
Jděte až na kraj plošiny a skočte směrem k levé šedobílé plošině. Chytněte se za okraj a přeručkujte vlevo. Z plošiny skočte vpravo a přeručkujte k otvoru ve stěně, kde se pusťte a vytáhněte do díry. Prolezte jí a přeručkujte po zelené klenbě. Sklouzněte dolů.

Jděte vpravo a před dírou v červené stěně vyskočte na příčky, přeručkujte do otvoru a z vrchu skočte do studně. Proplavte vodním bludištěm a vyplavte vedle domu, kde vylezte na plošinu vpravo. Odtud skočte saltem a vlezte dírou do domu. V šuplíku seberte duši z kola (Rubber Tube) a vraťte se ke studni. Prolezte dírou ve stěně tvrze a u sena si seberte vidle (Pitchfork). Prak (Catapult) použijte u trámů. Ze země si vezměte srdce ze zvonu (Iron clapper) a skočte do díry. V domu nalevo si za stolem seberte pochodeň, tu zapalte ve třetím domku a jděte do jeskyně. Zapalte kořeny stromu a seberte srdce (Heart). Použijte ho ve výklenku u zavřených dveří ve vesnici, skočte do tajné chodby a dojdete až do krypty.

LABYRINTH
Na stěně stiskněte v pořadí prostřední, levý a pravý čtverec s ornamenty a dojděte si do krypty pro váček s popelem, který vhoďte do kotlíku. Jděte do chodby a spusťte se do díry. Vstupte do první chodby a zatáhněte za páku, v následující šachtě jděte prvním otvorem. Nechte páku tak, jak je, a jděte dál; zde vyběhněte do horní šachty. Tady naleznete bestiář (Bestiary), po jehož sebrání se otevřou dveře. Vyšplhejte se až do města, kde sledujte bludičku až na konec. Sklouzněte dolů a jděte k sarkofágu.

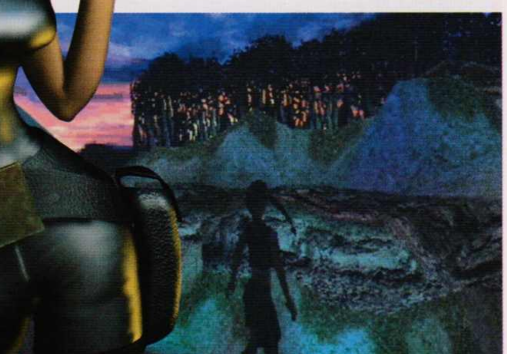
OLD MILL
Jděte chodbou vlevo, až dojdete k místu, kde na vás začnou házet zakrslící kameny. Skočte na provaz, otočte se směrem k modrému výklenku nad vchodem, rozhoupejte se a skočte do něj. Seberte pochodeň, jděte do jeskyně a zapalte si ji o druhou pochodeň. Vraťte se k zakrslíkům a pošlete jim hořící dárek. Nyní se můžete v klidu rozhoupat a skočit na plošinu nalevo od šaškujících skřetů. Zde si ulomte tyč (Crowbar). Vraťte se zpět ke vchodu a skočte na provaz. Rozhoupejte se a přeskočte na protější stranu. Zde se klouzejte po šikmých plochách a přeskakujte po nich až ke vchodu do jeskyně. Prolezte úžinou a přeručkujte do místnosti s kolejemi od důlního vozíku. Vylomte páčidlem kámen a vraťte se na začátek úrovně. Použijte kámen na desku v zemi.

Utíkejte za mlýn, přeskočte potok a doběhněte k větrnému mlýnu uprostřed rybníka. Skočte do vody a doplavte do jeskyně, kde hlídá červená příšera. Až odplave pryč, seberte ze zlatého pokladu stříbrnou minci (Silver Coin) a vložte ji do klece na dně. Plavte zpět k pokladu a volnou cestou se dostanete do mlýnice. Vyběhněte nahoru, třikrát otočte kolem a rychle skočte na vodorovnou tyč, vyčnívající ze stěny. Po zatočení skočte na druhou stranu a proplazte se pod dveřmi. Vyskočte do výklenku a z něj na páku na stěně, sklouzněte dolů a doběhněte zpět do domu kozáka. Skočte do potoku nalevo od domu a vylezte do chodby. Po střeše přeskákejte až na střechu vodního mlýna. Spusťte se dírou ve střeše a otočte kolečkem, které zastaví mlýnské kolo.



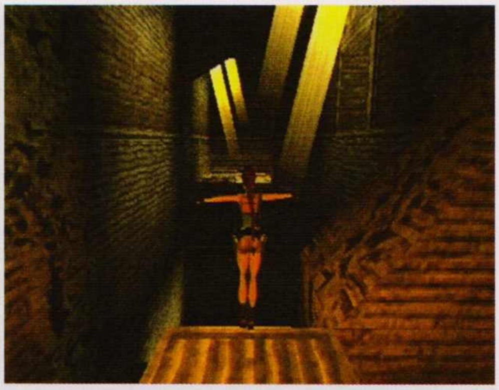
4. PŘÍBĚH - VĚŽÁK

THE 13TH FLOOR
Jděte vlevo a rozstřelte mřížku ventilační šachty. Prolezte až na konec, opatrně se







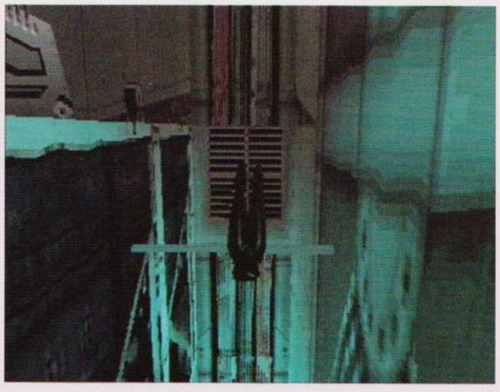


vyhněte laseru a na rozcestí jděte vpravo. Ve skladišti seberte kladivo a vraťte se na začátek úrovně. Na druhém konci chodby vylezte po žebříku a nalevo rozstřelte kryt ventilační šachty. Vylezte do ní a zabijte hlídku. Jděte pomalu doprava a prolezte ventilací na druhou stranu chodby. Pošlete hlídači kulku do hlavinky a seberte mu kartu (High level access card). Pokračujte dál chodbou a vyjeďte výtahem do dalšího patra. Na konci chodby použijte kartu a v místnosti zapněte vypínač. Vraťte se k výtahu a pokračujte chodbou dál. Na konci vstupte do kulaté místnosti, pak ještě jednou do další a získáte z jednoho z obleků přístupový kódový disk (Access code disc). Vraťte se výtahem zpět a použijte disk u terminálu se zelenou obrazovkou. Vlezte do ventilace a sklouzněte po tyči dolů. Prolezte do velké místnosti, otevřete velké dveře a vstupte do chodby - pozor na past. Zabijte maníka střelou do kebule a seberte jeho přístupový disk k laboratoři s Iris (Iris lab disk). Proběhněte do laboratoře, kde vám vědec nedobrovolně otevře dveře. Jděte nahoru a vypněte vypínač - tím se zruší elektrické pole okolo Iris (Iris artifact), pro kterou si seběhněte dolu a odejděte druhými dveřmi.

ESCAPE WITH THE IRIS

Zanechte zbraň na skleněném stolku a proběhněte detektorem zbraní. Jděte otevřenými dveřmi a v kanceláři si seberte flašku chloroformu (Bottle with chloroform) a hadřík (Cloth) a za pomoci obou věcí (Chloroform soaked cloth) pošlete hlídače spinkat. V následující chodbě si seberte chloroform a kartu z odpočívárny (Restroom access card). Jděte zpět a u toalet použijte číslo z karty. Na pánských záchodcích otevřete poklop ve stropě. Spusťte se na okraji výtahové šachty a slezte až dolu, kde se odražte a přistaňte na závaží. Vylezte po laně nahoru, přeskočte z plošiny na hrazdu a z ní do ventilace. Skočte na výtah, otevřete nouzový východ a stiskněte tlačítko. Otočte se a rychle stiskněte tlačítko - kabina začne padat, proto musíte opět stisknout tlačítko, abyste se nezřítili. Vylezte únikovým východem, skočte na hrazdu a přeskočte na protější plošinu. Lezte po stěně s otvory nahoru, dokud nenarazíte po levé ruce na mřížku. Odražte se a přistanete na plošině, ze které skočte na hrazdu a z ní na další plošinu. Pro jistotu si zde uložte hru. Vylezte do ventilace a sklouzněte se dolů - ve chvíli, kdy budete na mřížce ventilace, se odražte a chyťte se tyče. Počkejte, až přestane hořet, a skočte na další plošinu. Odtud přeskočte do okna a po laně přejděte výtahovou šachtu. Sklouzněte dolů, prolezte otvorem a utíkejte okolo akvária nahoru. Vyběhněte do dalšího patra a začne po vás střílet sniper. Co nejrychleji se pokuste dostat ke dveřím na druhé straně a vylezte po nich nahoru. Nyní na protější straně vypněte tlačítkem laser a otevřete dveře. Utíkejte na konec chodby a skočte k akváriu - nešlapat na podlahu. Počkejte, až hlídač rozstřelí akvárium, a rychle stiskněte tlačítko. Vejděte do dveří a utíkejte až na konec chodby, kde budete zavřeni v místnosti s kulomety. Co nejrychleji stiskněte oba vypínače a utíkejte dál, kde vstupte do teleportační místnosti. Jděte do sousední místnosti, otevřete poklop ve stropě. Prolezte ventilací a zapněte rentgenové vidění. Zjistěte, kde se nachází teleportační disk (Teleporter disc) a vyzvedněte si ho z bedny. Vložte ho do terminálu a do stojanu uprostřed místnosti vložte Iris.







TIPY A CHEATY

1. Ukládejte, pokud možno, raději do více pozic, někdy se stane, že si hru uložíte a Secret je nenávratně ztracen.
2. Na konci každé epizody vám seberou veškerý arzenál, proto nešetřete.
3. Návod byl psán pro oficiální verzi *Tomb Raider: Chronicles*, máte-li tedy pirátskou verzi (která se mírně liší), budete ztraceni. Dobře vám tak.
4. Po dohrání hry na vás čeká malý bonus - naleznete-li všech 36 růží (secretů), získáte speciální video/trailer z *Tomb Raidera* pro PlayStation2.
5. Pokud hrajete *Tomb Raider* poprvé, pokuste se využít první úrovně k tomu, abyste si osvojili všechny triky a záludnosti ovládání.
6. V místnosti s plynem se plazením vyhnete účinkům plynu.
7. Ve čtvrté epizodě používejte sniperské střely, přesná rána do hlavy vždycky potěší.

NEOMEZENÁ MUNICE A LÉKÁRNY

V inventáři označte Timex-TMX a současně podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↑.

VŠECHNY PŘEDMĚTY

V inventáři označte Timex-TMX a současně podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↓.

ZPŘÍSTUPNĚNÍ BONUSOVÉ VOLBY SPECIAL FEATURES

Zadejte cheat na všechny předměty a vyskočte ze hry.

Vskočte do díry a prolezte až k mříži ventilace. Buď brýlemi sledujte, jaký kód bude voják zadávat (1672), nebo mu proklouzněte do kontrolní místnosti. V kontrolní místnosti vypněte na pravém sloupu detektor zbraní a ventilací ve zdi se dostaňte zpět na začátek úrovně, kde si vezměte zbraň. Jděte do sousední chodby, zde rozstřelte minimax, vaši propustku do posledního kola.





RED ALERT!
Picněte syčáka do hlavičky a běžte po schodech nahoru. U zrezivělých schodů se rozeběhněte sprintem a zachyťte se za okraj. Jděte dál, až se dostanete na plošinu s malým ohýnkem, zde vykopněte stěnu a vlezte do šachty. Seberte si střelivo do kuše a střelte ventil. Nyní vám pára ukáže, kde se právě nachází lasery. Po překonání odjeďte výtahem. Jděte do levých dveří, stiskněte tlačítko a rozstřílejte terče. Vyjděte ven a jděte na konec chodby. Vstupte do místnosti a seberte z vitríny se zelenými lasery kotevní pušku (Grappling gun). Z ní vystřelte hák na mřížku na stropě a z lana skočte na rozbitou stěnu. Přeručkujte do ventilace a sklouzněte na chodbu. Výtahem sjeďte zpět dolů, projděte lasery a na stejném místě jako předtím si seberte munici do kotevní pušky.

Vraťte se na schodiště a vystřelte lano na spadlé schody nad vámi. Skočte na lano, rozhoupejte se a přeskočte do bývalé větrací šachty. Rychle skočte z klouzačky a vytáhněte se do šachty. Prolezte na konec ventilace, spusťte se dolů a vypínačem napravo si otevřete dveře. Rychle zaběhnete do chodby, přivolejte si výtah. Po příjezdu výtahem zneškodněte nepřátele a použijte jejich lano, ze kterého skočte na vysokou bednu vedle výtahu. Otevřete padací dveře a jděte stisknout tlačítko na stěně. Proběhněte okolo laserů, proplazte se chodbou a vylezte z ventilace. Rozstřelte ventil, vyskočte na šikmou plošinu a vyskákejte až nahoru. Na mříži nad ventilem si seberte munici do kotevní pušky. Rozstřílejte robota až do úplného vyzkratování, na mřížku u stropu vystřelte kotvu a přehoupněte se do výklenku. Stiskněte tlačítko a seberte si ze zbytků robota levou část klíče (Key bit -left). Přepněte vypínač do původní polohy a vraťte se ventilací zpět na chodbu.

Co nejrychleji utíkejte chodbou, vyhýbejte se nádržím a ve druhé místnosti za barem stiskněte vypínač. Bohužel, dveře jsou rozbité, proto nezbývá nic jiného než se vrátit. V sousední místnosti narazíte na dalšího androida, narvěte do něj, co mu patří, až dokud z něj neopadá oblečení. Co nejrychleji přeskákejte jámy až k chodbě vedoucí doprava. Sprintujte a zabočte vpravo k vypínači. Počkejte, až android přejde mříž, a přehoďte vypínač. Pokračujte chodbou dál a jděte do plynové komory. Vejděte do otevřených dveří a v druhé místnosti přehoďte vypínač, jděte zpět a druhé dveře by nyní měly být otevřené. Zde přesměrujte plyn za sklo a kochejte se krásnou smrtí androida, pak přesměrujte plyn zpět a dojděte si pro druhou část klíče (Key bit - right). Zkombinujte obě části a dostanete klíč pro přístup k odletové ploše vrtulníků. Vraťte se do místnosti s výtahem a odemkněte si dveře spojeným klíčem. A je to za vámi...

Lukáš Kolínský

VÁNOČNÍ DOTAZNÍK

Vážení čtenáři. Protože je v našem zájmu PlayStation Magazín neustále vylepšovat, prosíme vás abyste věnovali několik minut času našemu dotazníku. Podle výsledků této mini ankety budeme moci časopis dále upravovat a vylepšovat k vaší spokojenosti. Dotazník můžete vyplnit i anonymně, připravíte se tak ale o možnost výhry jedné ze tří originálních her z archivu naší redakce. Pevně však věříme, že hlavním důvodem pro odeslání dopisu nebude vidina výhry, ale naopak vidina ještě kvalitnějšího PlayStation Magazínu. Své odpovědi zašlete co nejdříve (nejpozději však do konce ledna) na NOVOU adresu redakce, kterou naleznete v tiráži na straně 3. Použijte korespondenční lístek, odpovědi můžete i vypsat bez nutnosti stříhání.

1. Co je pro vás hlavním důvodem ke koupi magazínu?
- ❑ Demo CD
- ❑ Návody a cheaty
- ❑ Magazín jako celek
- ❑ Jiné (vypsat) ....

2. Uvažujete o koupi PlayStation 2?
- ❑ Ano, v horizontu půl roku
- ❑ Ano, v horizontu jednoho roku
- ❑ Ano, později
- ❑ Zatím ne

3. Jak velká část časopisu by měla být věnována PlayStation 2 (do doby než bude vycházet specializovaný časopis)?
- ❑ Nejde o počet stran, záleží na kvalitě obsahu
- ❑ Max 16 stran
- ❑ Max 8 stran
- ❑ Méně nebo vůbec

4. Seřaďte rubriky podle jejich zajímavosti pro vás od jedničky do šestky.

.... Top Secret
.... PlayTest
.... PrePlay & Blueprint
.... Loading
.... PS2
.... Témata

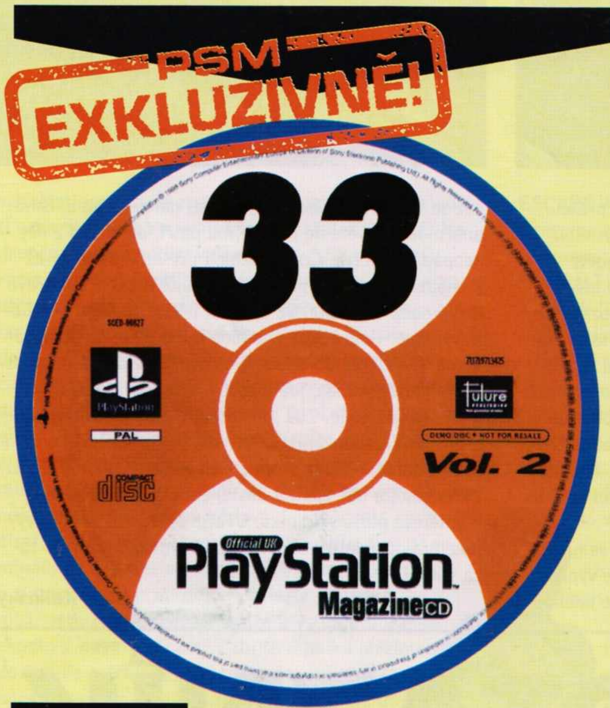
5. Stručně zhodnoťte kvalitu časopisu a napište jeho největší nedostatky.

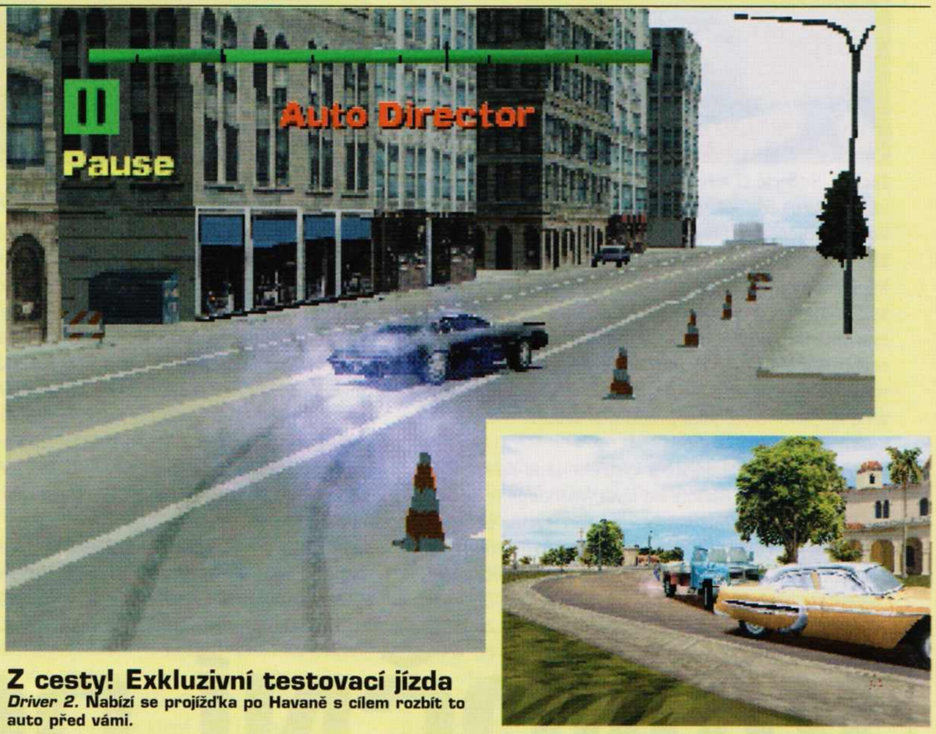
Jméno:

Kompletní adresa:

DOWNLOAD

RYCHLOST, LESK I VODOPÁD KRVE - NA DISKU 33 NAJDETE PROSTĚ VŠE.





Z cesty! Exkluzivní testovací jízda
Driver 2. **Nabízí se projížďka po Havaně s cílem rozbít to auto před vámi.**



SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu **playstation@score.cz**
Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

Tento disk se nese ve znamení smrti a nebezpečí - fakt, tenhle černý tácek skýtá hrůznější zážitek než najít v posteli mrtvé prase. Bude se od vás čekat život na hraně v roli tajného policajta v *Driveru 2;* pak si musíte nechat rozmlátit obličej Nazem v *Prince Naseem Boxing;* v *Dino Crisis 2* zase budete čelit zlým dinosaurům; a nakonec si vyzkoušíte pohled na svět z perspektivy plastového človíčka. A kdyby vám to znělo moc ulítle, je tu ještě *Alien Resurrection.*

Catherine Channon

POUŽITÍ DISKU 33

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem ⊗ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.

Driver 2

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ ŽÁNR	Závodní
■ PROGRAM	Hratelné demo

V Evropě nejprodávanější hra na PlayStation všech dob se vrací - nyní vám nabízíme krátkou ochutnávku, ve které si můžete vyzkoušet, co že vás to čeká v kompletní hře. Demo je automobilová honička odehrávající se v Havaně: musíte zničit ten nádherný bourák z padesátých let, který jede před vámi, ovšem nehoní vás žádný časový limit, takže se po městě můžete projíždět, jak dlouho chcete.

■ Ovládání

⊗	Plyn
↑↓←→	Volant
⊡	Brzda a zpátečka
△	Zatáhnout ruční brzdu
◎	Burnout
L1	Tvrdě zahnout
R1	Klakson
L2	Podívat se doleva
R2	Podívat se doprava
L2 + R2	Podívat se do zpětného zrcátka
SELECT	Změnit úhel pohledu kamery
START	Pauza

■ Další rysy
Kompletní hra obsahuje mise do Havany, Las Vegas a Ria, ulice plné zákrut, a jak jste asi už slyšeli, i možnost vylézt z auta.

■ Další informace:
Chcete-li nakouknout *Driverovi 2* pod kapotu, pak doporučujeme playtest v minulém čísle, kde se dozvíte vše kromě čísla karoserie.









Akce! Chlápek v modrých kalhotách se vrací na PlayStation. Vy se můžete svézt v jeho bouráku a honit s ním zločince. No tak do toho, vojáku!

Action Man
Destruction X

■ VYDAVATEL	Blitz
■ ŽÁNR	Akční adventure
■ PROGRAM	Hratelné demo

Oblíbený týpek v tílku se vrátil na scénu a hledá nějaké... inu, dobrodružství. Vaše mise je celkem jednoduchá. Cílem je najít vozítko Action Man Headquaters a pak honit dr. Gangrena a jeho zlotřilé poskoky.

■ Ovládání

△	Palba
✕	Plyn
□	Brzda/zpátečka
R1	Palba vybranou zbraní
R2	Klakson
L1	Vybrat zbraň
L2	Přiblížit kameru
↑	Plyn
↓	Brzda/zpátečka
→	Doleva
←	Doprava

■ Další rysy

Při vydání bude *Action Man Destruction X* obsahovat spoustu záchranných misí, honiček a závodů. Zlý Dr X se vrátil do města, aby zde páchal neplechu, a pouze váš hrdina může vše zachránit. Celkem na vás čeká 36 misí odehrávajících se v potemnělých ulicích Moskvy, samotném centru Tokia a nabitých ulic metropole. Musíte porážet bossy, zatýkat kriminálníky, bojovat proti požárům a zachraňovat ohrožené občany. Na pomoc máte několik vozidel, včetně super motorky Silver Speed a dokonce i jakýsi skateboard.

■ Další informace

Mějte oči na stopkách, poněvadž recenze na hru se objeví v některém z příštích *PSM*.



To se díváš na mě? Mutanti a násilí, tak přesně tohle vás v této hře čeká. V míře bohaté.





X-Men
Mutant Academy

■ VYDAVATEL	Activision
■ ŽÁNR	Mlátička
■ PROGRAM	Hratelné demo

Zde máte šanci zatrénovat si pod bdělým dohledem Dr. Xaviera. V našem demu si můžete zahrát v režimu Arcade nebo Versus, a to jako Cyclop nebo Wolverine.

■ Ovládání

△	Úder
○	Úder
✕	Kop
□	Kop
R1	Tvrdý úder
R2	Tvrdý kop
L1	Protiútok
L2	Hod

■ Speciální pohyby - Cyclop

↓↓→→ + jakýkoli úder = oslnění
↓↓←← + jakýkoli úder = útok na vrch těla
↓↓←←+ jakýkoli kop = prudký výpad a kop
←→ + R1 = super rychlý výpad
↓↓→→ R1 R2 = definitivní výpad

■ Speciální pohyby - Wolverine

↓↓→→ + jakýkoli úder = úder drápem
↓↓→→ + R2 = samurajský chvat
↓↓←← + R1 = speciální chvat

■ Další rysy

Kompletní verze *X-Men Mutant Academy* obsahuje také režim Academy - v něm získáváte odměnu za zvládnutí neobvyklých mutantských schopností a jejich využití k boji. Taky tu najdete režimy Arcade a pro dva hráče.

■ Další informace

Pokud se chcete dozvědět, jak si mutanti vedli proti našim silným a zlým recenzentům, mrkněte do *PSM* 31. Dopadlo to celkem smírně. Tedy, samozřejmě jsme vyhráli...

Incredible Crisis

■ VYDAVATEL	Virgin
■ ŽÁNR	Logická hra
■ PROGRAM	Hratelné demo

Zrovna když jste si mysleli, že puzzle hry už nemohou být bizarnější, přichází naše demo, jež nabízí ochutnávku podivné *Incredible Crisis*. V kuželkářském infernu musíte předběhnout desetitunovou kouli, pak se dostanete do ohrožení života ve výtahu, no a potom se ještě musíte vyhýbat strašlivému proudu dopravy.

■ Ovládání
Viz instrukce na obrazovce.

■ Další rysy
Kompletní hra obsahuje 24 miniher, přičemž v každé se japonské nešťastné rodince něco přihodí.

■ Další informace
Náš pohled na ranou verzi hry najdete v *PSM* 31. Recenzi, bohužel však velmi stručnou, pak nalistujte v *PSM* 32.







A teď něco úplně jiného. Vyzkoušejte tři z 24 miniher *Incredible Crisis*.

Sno Cross Championship

■ VYDAVATEL	Crave
■ ŽÁNR	Závodní hra
■ PROGRAM	Hratelné demo

Tenhle závod odehrávající se v Aspenu vás postaví do role jednoho ze čtyř závodníků, kteří pak jsou i v kompletní verzi hry. Ano, zcela správně, sníh se anglicky neřekne „sno", nýbrž „snow". To si někdo odskáče!

■ Ovládání
- ⊗ Plyn
- △ Změna pohledu
- ◎ Trik
- ▣ Brzda
- R1 Pohled dozadu
- ←→↑↓ Volant, naklánění

■ Další rysy
Kompletní hra má několik herních režimů, a to včetně Championship, Time Trial a Hill Contest. Je zde rovněž traťový editor.

■ Další informace
Naskočte na čajový podnos a upalujte k recenzi v *PSM* 31.





Nezuřte, buďte klidní a jeďte co nejrychleji. Tyto závody skútrů obdržely v *PSM 31* známku 8/10.

In Cold Blood

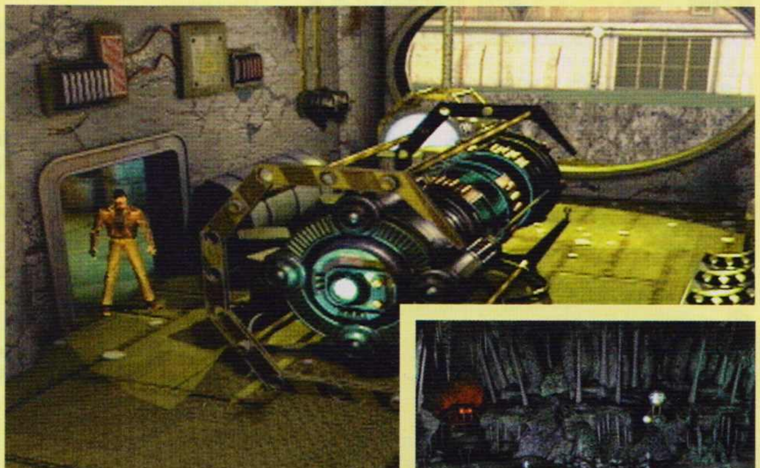
■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	Akční adventure
■ PROGRAM	Hratelné demo

Musíte použít všechny své schopnosti a tajně uprchnout z tankeru ještě dřív, než vybuchne bomba a zničí vaši kariéru špiona.

■ Ovládání
- ⊗ Akce/mluvit/prozkoumat předměty
- ◎ Útok
- ▣ Aktivace zařízení REMORA
- △ Otevřít/zavřít inventář
- R1 Změnit úhel pohledu
- L1 Úkrok stranou
- L2 Přikrčit se
- R2 Běžet

■ Další rysy
Tento 3D thriller má téměř filmovou zápletku a čeká vás spousta hádanek.

■ Další informace
Více se o *In Cold Blood* dozvíte v naší recenzi v *PSM* 28.





Tak, tady je ta mašina. John Cord zastavil rotačky v tiskárně *PSM.*

Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ POHLED NA HRY BUDOUCÍ I SOUČASNÉ

Alien Resurrection

■ VYDAVATEL	Fox Interactive
■ ŽÁNR	Střílečka
■ PROGRAM	Video



This Is Football 2

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	Fotbal
■ PROGRAM	Video



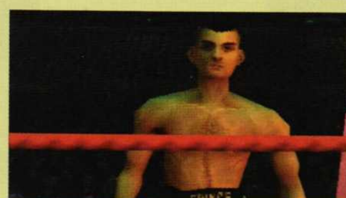
Dino Crisis 2

■ VYDAVATEL	Virgin
■ ŽÁNR	Survival horor
■ PROGRAM	Video



Prince Naseem Boxing

■ VYDAVATEL	Codemasters
■ ŽÁNR	Box
■ PROGRAM	Video



Legend Of Dragoon

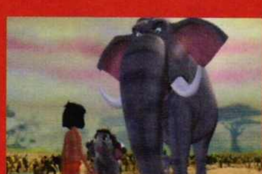
■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	RPG
■ PROGRAM	Video

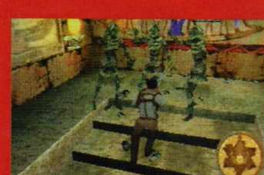


PŘÍŠTÍ MĚSÍC

PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE MŮŽETE TĚŠIT NA...

- NAPROSTÉ ESO JMÉNEM **CRASH BASH**
- OPIČÍ MÁNIE **JUNGLE BOOK GROOVE PARTY**
- BOXOVÁNÍ V RINGU S **PRINCE NASEEM BOXING**
- PLUS: **SPYRO 3, MATT HOFFMAN'S PRO BMX, THE MUMMY, LEGEND OF DRAGOON** A **MUPPET MONSTER ADVENTURE...**



TOP SECRET EXTRA

JAK POUŽÍVAT NAŠE NAHRÁVATELNÁ DATA

Zasuňte paměťovou kartu do své PlayStation a spusťte demo CD. Zvolte položku Download z hlavního menu pomocí ⊗ a skrolujte mezi pozicemi pomocí ↑ a ↓. Zvolte požadovaný save a po stisknutí ⊗ se uloží na vaši paměťovou kartu. Nyní spusťte plnou verzi dané hry a nahrajte pozici.

Náš download je tentokrát možná tak trochu slizký, s černým srdcem a černě obalen, ovšem není to žádný cheat. Čtěte.

Tenchu 2

Tentokrát pro vás máme skutečně speciální download. Je to úroveň, kterou exkluzivně pro naše čtenáře vyrobili Acquire, tedy tvůrci vynikající hry *Tenchu 2* (pokud si chcete download zahrát, musíte vlastnit plnou verzi hry). Tuhle hru si nelze zahrát nikde jinde, tak použijte pro stažení paměťovou kartu a neztraťte ji. Úroveň se odehrává v horách a vy můžete hrát buď v roli Rikimaru, nebo Ayame. Cílem je najít tajnou zprávu a tu doručit lordu Matsunoshinovi, aniž by vás při tom někdo viděl. Musíte ošálit několik nepřátel, včetně pekelného Demon Ninji. Ale pozor: je to zatraceně těžká mise. Na její dokončení máte pouze dvě minuty, přičemž v okamžiku, kdy vás někdo spatří nebo překročíte časový limit, je konec a vy musíte začít znovu. Rada od zkušených: na listí jsou kroky člověka hodně slyšet.



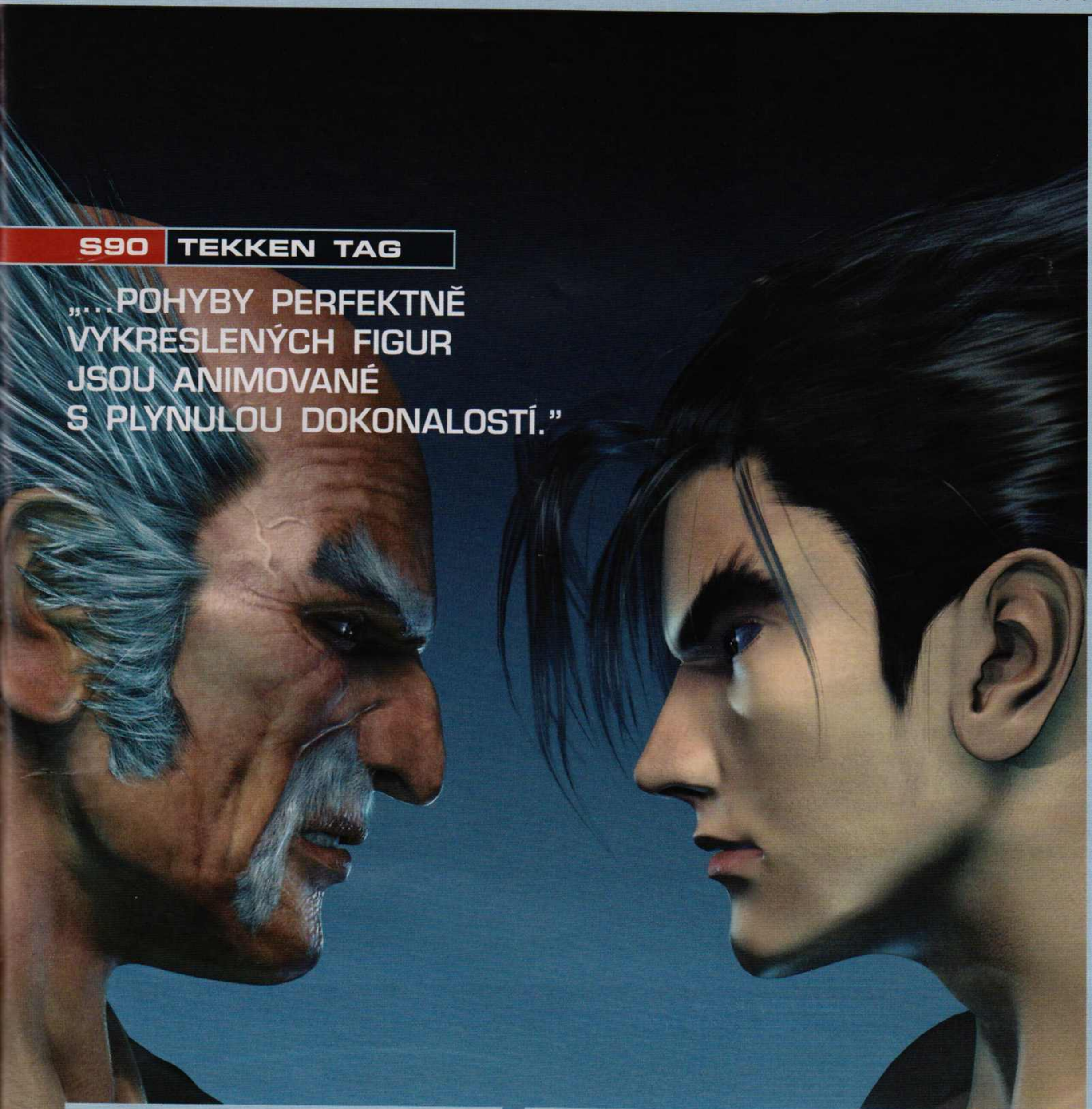

Je dost těžké chodit po žhavém uhlí. Ještě když se vás někdo pokouší zabít.

PS2™

RECENZE ■ PREPLAYE ■ NOVINKY ■ INFORMACE



VÁNOCE 2000



S90 TEKKEN TAG

„...POHYBY PERFEKTNĚ VYKRESLENÝCH FIGUR JSOU ANIMOVANÉ S PLYNULOU DOKONALOSTÍ."

OBSAH

PREPLAY

86 GRAN TURISMO 3

88 THE GETAWAY

NOVINKY

89 NEDOSTATEK PS2

RECENZE

90 TEKKEN TAG TOURNAMENT

91 SSX

92 RIDGE RACER V

93 MIDNIGHT CLUB: STREET RACER

93 FANTAVISION

94 NHL 2001

95 INTERNATIONAL TRACK & FIELD



S86 GRAN TURISMO 3



S88 THE GETAWAY



S91 SSX



Příliš realistické? Ne, ono to takhle fakt vypadá skoro celou hru.







Rallye je pohoda. Stejně jako u minulých dílů, i zde na vás čeká spousta aut na rallye.

PRVNÍ HRANÍ

Gran Turismo 3

NENÍ TO ÚPLNÉ POKRAČOVÁNÍ, ALE *GT3*

FAKTA

- **VYDAVATEL:** SCEE
- **VÝVOJÁŘSKÁ FIRMA:** Polyphony Digital
- **ŽÁNR:** Závodní simulátor
- **SPECIALITY**
  - Speciálně vyvinutý volant, který se bude prodávat ke hře, bude vybaven True Force Feedbackem, kdy se při dosažení vyšších rychlostí řízení uvolňuje.
  - Na 150 aut oproti slibovaným 500
  - 15 okruhů (nový městský okruh v Monte Carlu)
  - Výraznější tepelné vlnění sálající z povrchu tratí
  - Není možnost síťového hraní
- **DATUM VYDÁNÍ:** Březen 2001
- **KONTAKT:** www.jp.playstation.com/factory

Na základě raného kódu hry, který se podařilo získat našim hbitým špionům, můžeme konstatovat, že *GT3* (původně zamýšlené jako *GT2000*) bude asi nejlepší hrou beztak skvělé řady. A tentokrát skvělá auta pohání sám Emotion Engine.

Jak byste asi očekávali, hra vypadá prvotřídně. Auta jsou téměř absolutně fotorealistická, a stejně tak působí i všechny věci kolem tratí. Pozadí jsou nádherně tvarovaná a světelné efekty jedna radost. Člověk může jen v němém úžasu zírat, jak sluneční paprsky prostupují větvovím stromů.

Sluneční rozkoše

Ještě důležitější je to, že světlo skutečně přetváří vzhled a atmosféru krajiny. Když slunce vystoupá nad vzdálenou horu, celý prostor se najednou rozzáří a zalije slunečním teplem.

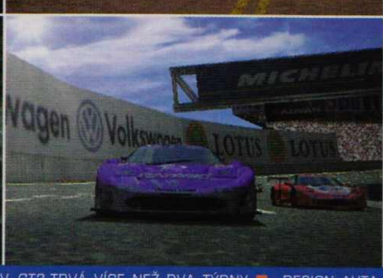
Fyzické chování auta při prudkém brzdění anebo projíždění ostrých zatáček je vysoce přesvědčivé. Při špatném manévru se vám kola zablokují a navzdory všem pozdějším zoufalým snahám vás to vynese do bezpečnostní bariéry.

Tohle vše přispívá k tomu, že je v *GT3* nadmíru důležitá individuální zručnost. Držet si správnou stopu a předvídat pohyby soupeře je zjevně stejně důležité jako hrubá síla a rychlost. Když do zatáčky vletíte úplně špatně, je téměř nemožné něco s tím udělat.





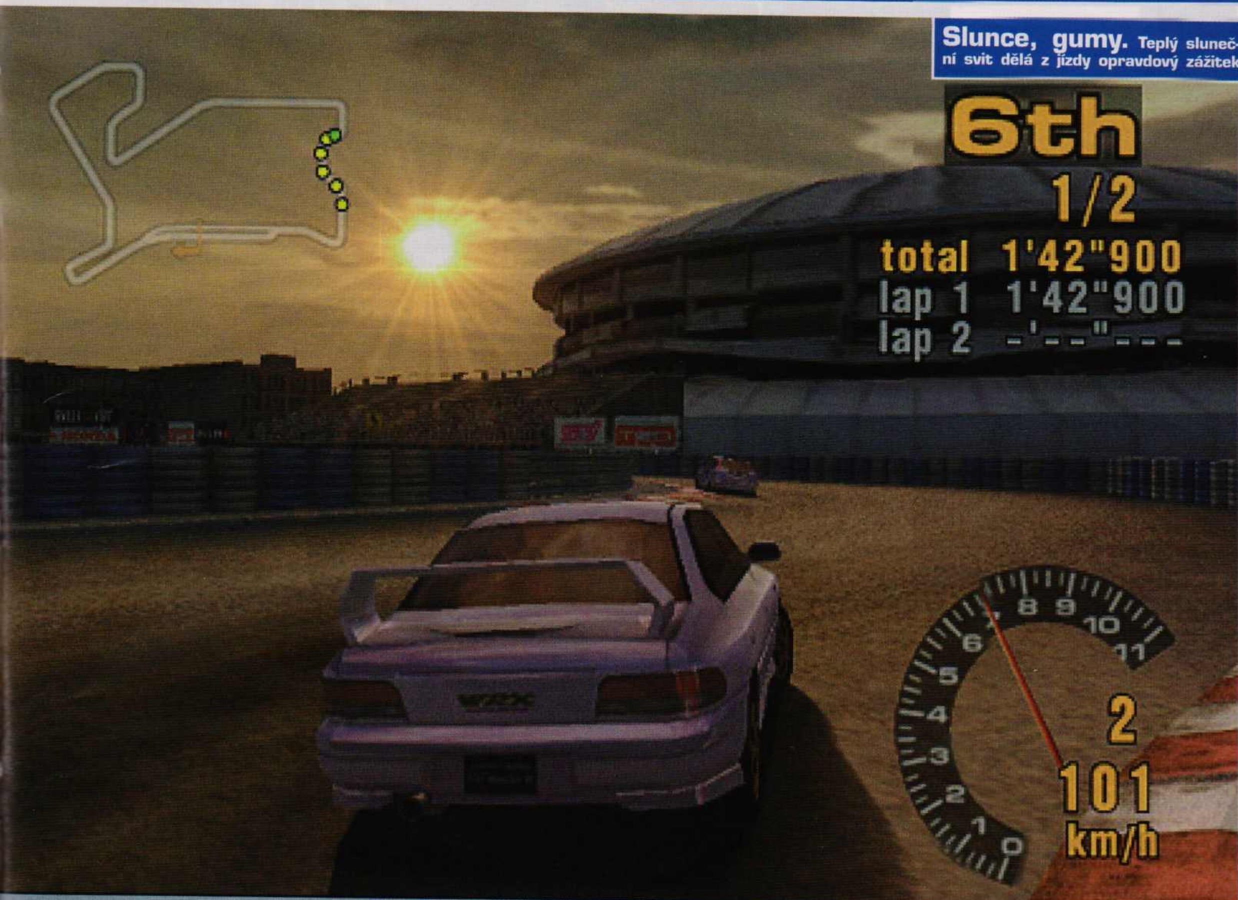






Modely Porsche dodávají tomuto brilantnímu simulátoru nádech luxusu.

■ DESIGN KAŽDÉHO NOVÉHO AUTA V *GT3* TRVÁ VÍCE NEŽ DVA TÝDNY ■ DESIGN AUTA V *GT2* TRVAL JEDEN JEDINÝ DEN ■ TEĎ SLYŠÍTE VŠECHNA AUTA NA TRATI ■ V *GT2* JSTE SLYŠELI POUZE AUTO



Slunce, gumy. Teplý sluneční svit dělá z jízdy opravdový zážitek.









SE ROZHODNĚ TŘPYTÍ.

Auta možná v tomto stádiu stále působí tak trochu elastickým dojmem - doufejme, že tvrdé bariéry a poškození z kolizí ještě zvýší pocit nebezpečí a člověk skutečně bude mít dojem, že v 200km rychlosti napálil do zátarasu z betonu.

Rychlost a síla

Auta se výrazně liší ovládáním, rychlostí a zrychlením, takže pokud se pokusíte takové mini poslat do strmého kopce v rallye soutěži, asi je vám jasné, že moc šancí nemáte. Míra realismu je taková, že každé z aut skutečně zní jinak. Úrovně dosud nebyly potvrzeny, leč mnohé nasvědčuje tomu, že několik okruhů vám bude důvěrně známých z předchozích titulů *GT*. Křivolaká trať v Seattlu například ukazuje různorodé stavy v pozadí, takže pokud vás přestane bavit závodění, můžete se jen tak projíždět a obdivovat architekturu. Je tu zastoupen i Řím se svým impozantním Koloseem - to jen jako ochutnávka slavných míst, jež by se tu měla objevit.

Jak Sony připustila, hra vypadá spíše jako nadupaná verze *GT2* než jako pokračování v pravém smyslu slova. Z toho, co jsme měli možnost vidět, lze soudit, že se u Polyphony prostě potřebují ještě chvilku seznámit s PS2, a teprve pak se asi dají do skutečného nového dílu. Více informací přineseme hned, jak se k nim dostaneme. ■

Lee Hall

V zatáčkách natvrdo



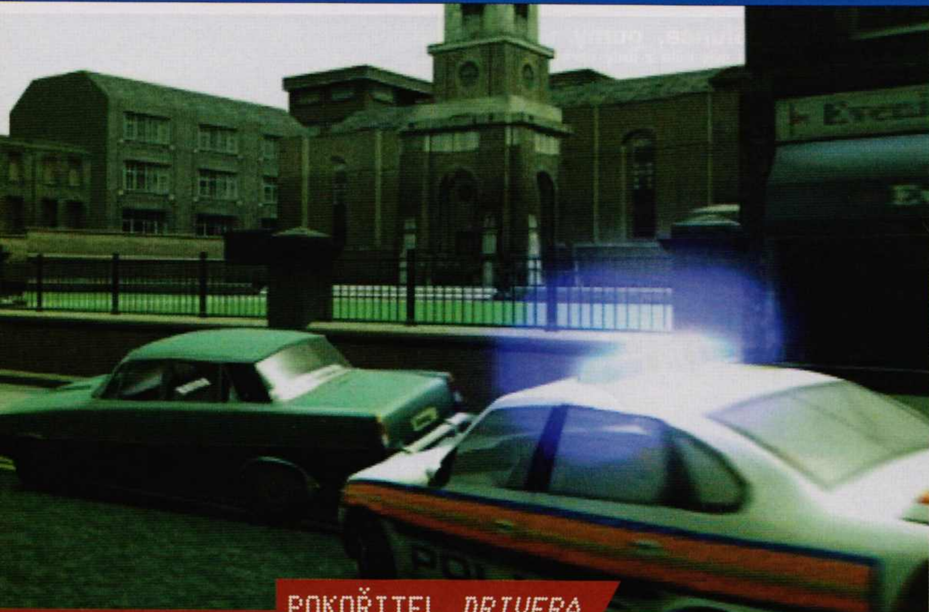


Při nájezdu do zatáčky začíná jít do tuhého. Právě tady totiž ultra agresivní AI řidiči začínají předjíždět. Celé startovní pole se zhustí a každý z řidičů hledá svou optimální stopu. Udržet svou vlastní, stejně jako nervy, je naprosto nezbytné - jinak skončíte v oblaku kouře v jedné z bariér.

Le Mans, člověče. Zkuste to taky - čeká vás místnost plná trofejí.

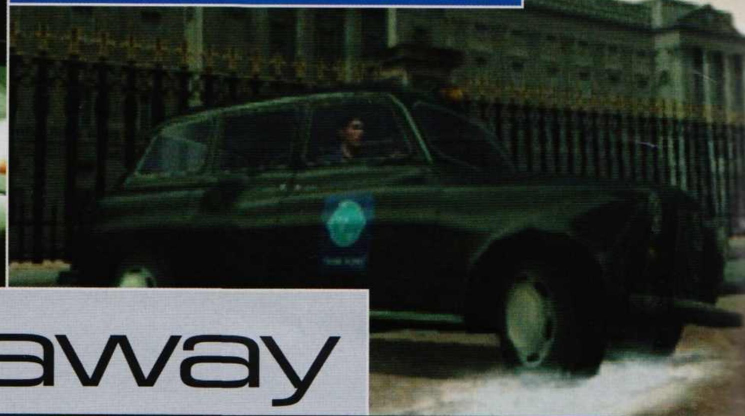


BEZPROSTŘEDNĚ ZA VÁMI ■ PLÁNY PRO DALŠÍ VERZI OBSAHUJÍ I MOŽNOST STÁHNOUT SI VŠECHNA AUTA, KTERÁ SE V SÉRII OBJEVILA, A JEZDIT V NICH.









Žádný z těchto snímků není z úvodní sekvence nebo reklamní trik: všechny pocházejí přímo ze hry. Síla, co?

POKOŘITEL *DRIVERA*

The Getaway

DRIVER 2 PLUS GTA PLUS PODFU[C]K - HALELUJA!

FAKTA

- **VYDAVATEL:** SCEE
- **VÝVOJÁŘSKÁ FIRMA:** In-house
- **ŽÁNR:** závodní
- **SPECIALITY**
  - Můžete rozmlátit centrální Londýn
  - Můžete krást auta - doslova ráj pro joyridery
  - Více než 50 aut, vše skutečné modely
  - 24 misí (12 v roli fízlů, 12 v roli gangsterů), a to jak volných, tak s pevně daným cílem
  - Žijící, normálně fungující město - silničáři po vás opravují škody
- **DATUM VYDÁNÍ:** Prosinec 2001
- **KONTAKT:** www.uk.scee.com/.

Když jsme měli poprvé možnost spatřit *The Getaway*, okamžitě jsme propadli nadšení, jemuž se může intenzitou rovnat snad jen očekávání *Metal Gear Solid 2*. Hra vypadá naprosto neuvěřitelně, přičemž první fotky ukazují téměř fotorealistické zachycení londýnského prostředí, zatímco mix honiček ve stylu *Drivera*, řízení à la *GTA* a trochu gangsterské atmosféry východního Londýna jistě nenechá chladným vůbec nikoho.

Autorům *The Getaway* šlo o to, aby vás příběh chytil od samého začátku. Hru začínáte v roli Marka, bývalého bankovního lupiče, kterého do světa zločinu znovu navezl šéf jeho bývalého gangu Charlie Jolson. Váš úkol je jednoduchý: starat se o to, aby si Charlie žil i nadále jako prase v žitě. Později ve hře vám připadne role policajta Roye, který má naopak za úkol Charlieho kriminální bandu rozbít.

Toto vše je pochopitelně záminkou k vytvoření obrazu 50 čtverečních kilometrů Londýna, přičemž po rušných ulicích se můžete prohánět až v 50 skutečných automobilových modelech. Jednotlivé mise jsou dosti volné a ve hře jsou i známé dominanty Londýna, například Tower Bridge, takže je zde spousta věcí, na něž se můžete zajet podívat a taky je pochopitelně rozsekat - pokud se vám bude chtít. Hra slibuje poškoditelný terén i auta, takže když to ve své zbrusu nové mercedesce napálíte do vrat Kensingtonského paláce, od dveří odletí kusy kapoty, stěrače a taky trochu kamení. A poškození auta nemá jen kosmetickou funkci. Menší karamboly ovlivňují řízení a to, jak auto sedí na silnici, při větších karambolech můžete skončit tak, že kola potáhnete jednoduše pod kapotou. Anebo rozbouráte něco ve městě, a až pojedete příště kolem, už uvidíte silničáře pracující na opravách. Tomuto bourání se ale rozhodně nevyhnete. Studio SCEE v Soho je pevně rozhodnuto simulovat svou vlastní část Londýna co nejpřesněji, a to včetně chodců či běžných řidičů jedoucích do práce či z práce - asi není třeba dodávat, že vaše lupičské plány to pěkně zkomplikuje. Toto je ohromně ambiciózní titul a doufáme, že se SCEE podaří jej náležitě provést. ■

Pete Wilton



Hra je natolik autenticky detailní, že by si člověk podle ní mohl naplánovat skutečnou loupež.

Jděte se projít





Máte už aut plné zuby? *The Getaway* vám umožňuje vydat se do ulic i po svých. Splynete s davem chodců, ztratíte se pronásledovatelům a třeba šlohnete i nějaké to nové auto. Pěšky můžete zamířit dokonce zacházet i do budov. Ale bacha! Nepřecházet na červenou.

PŘÍBĚH *THE GETAWAY* NAPSALI PROFESIONÁLNÍ SCÉNÁRISTÉ ■ ŘIDIČI ČELÍ ZNAČNÉMU TERORU ■ TOHLE JE LONDÝN, OD SOHO AŽ PO TOWER.

REVOLUCE V RALLYE

World Rally Championship 2001

Už jsme viděli dobré rallye hry i hodně dobré rallye hry, ale britští tvůrci Evolution se rozhodli vytvořit první, naprosto skvělou zablácenou závodní hru.

A pro *WRC 2001* (dříve *Evo Rally*) zvolili formát PS2. Hra by měla kombinovat arkádovou bezprostřednost s detailní grafikou a promakanou fyzikou aut.

Jako ve všech rallye hrách se trmácíte po cestách, na nichž překážejí popadané stromy, a když nabouráte, octnete se bezmocně ve škarpě. Evolution si dali záležet na ubíhající krajině, což znamená, že když sklouznete ze skály, zastavíte se až na zemi o dobrých pár set metrů níž.

PSM se podařilo ukořistit několik záběrů ze hry, které utvrzují prohlášení Evolutoin, že se můžeme těšit na dokonalý vzhled s rozkošně poskládanými texturami. *WRC 2001* by měla do obchodů napochodovat v květnu. ■





NEDOSTATEK PS2

Nepanikařte!

Dodávky PlayStation2 jsou na celém světě sníženy - kvóta pro Velkou Británii byla omezena z 200 tisíc na 165 tisíc a podobně jsou na tom i další vyspělé země. V České republice se mnoho nezměnilo - namísto "mála" máme stále "málo". Všechny dovezené konzoly byly rozdistribuovány do obchodů v celé republice a podle našich informací byla drtivá většina prodána zájemcům, kteří si je prozíravě předobjednali. Další zásilky jsou postupně zasílány, očekáváme, že úplný dostatek PlayStation2 bude až v březnu. Do té doby musíte hledat a pátrat. Více na toto téma příští měsíc. ■



Vánoční nabídka PS2

MÁ-LI TO RUDOLF STIHNOUT, BUDE SE MUSET OHÁŇĚT.

Vánoce se kvapem blíží a není pochyb o tom, že naše oblíbené disky pro PS2 se z regálů obchodů rozletí do všech koutů. Přinášíme vám tedy vyčerpávající seznam titulů, které jsou/budou v obchodech k dostání ještě letos. Na hry budeme postupně zveřejňovat recenze, vám nezbývá než se vypravit do obchodu a ptát se na:

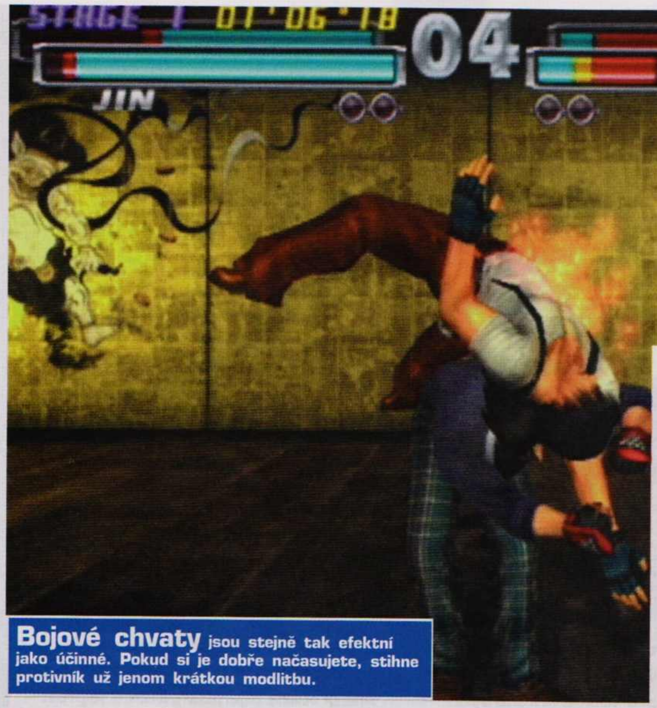
LISTOPAD

Aqua Aqua, Dynasty Warriors 2, Fantavision, F1 Racing Championship, FIFA 2001, Gradius III & IV, International Track & Field, ISS, NHL 2001, Orpehn: Scion Of Sorcery, Rayman Revolution, Ready 2 Rumble Boxing Round 2, Ridge Racer V, Silent Scope, SSX, Street Fighter Alpha EX3, Tekken Tag Tournament, Timesplitters,Top Geat Daredevil, Wild Wild Racing.

PROSINEC

H3O Surfing, Madden 2001, Midnight Club, Smuggler's Run, Swing Away Golf, ESPN Snowboarding, Kessen, Pool Master, RC Revenge Pro, Robot Warlords, Super Bust-A-Move, X-Squad, Dead Or Alice 2, Sky Surfer, Theme Park World





Bojové chvaty jsou stejně tak efektní jako účinné. Pokud si je dobře načasujete, stihne protivník už jenom krátkou modlitbu.







TEKKEN TAG TOURNAMENT



WAS? GUTTEN TAG? NICHT, TEKKEN TAG!

FAKTA

- **VYDAVATEL:** SCEE
- **VÝROBCE:** Namco
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** 11 a více
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 4
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - 34 postav známých z předchozích dílů série.
  - Sofistikovaná a vysoce detailní pozadí.
  - Speciální tajná minihra. Kuželky. Ech?

Přišel jako první. PlayStation s pořadovým číslem 2 tehdy ještě ani nebyla na světě a *Tekken Tag Tournament* se už předváděl na herních akcích, aby vybudil koupěschopnou část obyvatelstva do stavu permanentní nadrženosti. Měl za úkol (stejně jako opodál recenzovaný *Ridge Racer V*) předvést, co všechno nový přístroj dokáže a o kolik bude lepší než ta stará šedá škatule, co se vám válí doma u televize.

Tuhle část mise splnil *Tekken Tag Tournament* na výbornou. Krásný pohled je na ten boží *Tekken*. Nad grafikou můžou majitelé ostatních počítačů jen závistí skřípat zuby - pohyby perfektně vykreslených figur jsou animované s plynulou dokonalostí. A co je ještě důležitější - poprsí dívek se konečně pořádně natřásají. Ani pozadí už není statické - diváci poskakují a tleskají, nebo vás také úplně ignorují a řeší si vlastní problémy. Jo, co se týče grafiky, tak je to opravdu neuvěřitelný vzestup. Bohužel, jenom co se týče grafiky. Všechno ostatní zůstalo na stejné úrovni, možná dokonce kleslo o několik centimetrů níž.



Při pořádném úderu se vaši protivníci začnou na zemi svíjet bolestí. To potěší.

Výhodou je delší trvání soubojů, nevýhodou je určitá neosobnost.

Především jste dva. Místo jednoho válečníka si musíte vybrat páreček a v souboji se střídat - když je jeden oslabený, zaskočí za něj ve rvačce druhý. Neradujte se ale předčasně - tu samou možnost má i protivník. Výhodou je delší trvání soubojů, nevýhodou je určitá neosobnost. Když jste se prodírali s jednou postavou, měli jste čas si ji důkladně ohmatat a sžít se s ní, což teď padá. Chybí i propojovací příběh. Tekken Tag je normální turnaj, bez veškerých příkras. To znamená, že se úvodní navnazovák i závěrečná outra nesou v chudém duchu bojových rozcviček.

Berme tedy tuhle hru jako ukázkové cvičené na téma možnosti PlayStationu2. Bude patrně ještě chvíli trvat, než dokáží tvůrci možnosti přístroje využít naplno a než začnou vznikat hry, které jsou lepší nejen graficky. ■

Jiří Pavlovský

WEB: PLAYSTATION-EUROPE.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Skvělá grafická vypalovačka, která ale do žánru mlátiček nepřináší vůbec nic nového.

DOBRÝ START

8 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1:** ***Tekken 3*** (PSM 6, 10/10) Stále nepřekonaná klasika - geniální hra se obejde i bez geniální grafiky.
- **PS2:** ***Dead Or Alive 2*** (RECENZE PŘÍŠTÍ MĚSÍC) Další obstojná mlátička, která má ovšem daleko k revoluci.







Obrázky dokáží zachytit cokoliv - kromě rychlosti. A ta je mimořádná.

SSX



NA PLÁŽI? NE! NA SKALÁCH? ANI NÁPAD. NA LEDU? JO!

Mezi hráči začala propukat panika. Už uplynuly dva týdny bez toho, aby vyšla nějaká snowboardová hra. Někteří to začali přičítat blížícímu se konci světa, někteří to brali rozumněji a rovnou spáchali sebevraždu. Kdyby jen chvíli počkali, kdyby ještě týden vydrželi, mohli si užít při jedné z nejvymakanějších snowboardových her... jenom by k tomu museli mít PlayStation2.

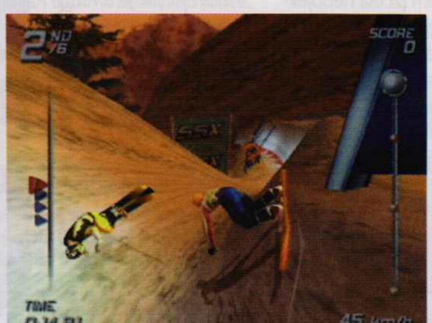
Tvůrci hry *SSX* ovšem nevytvořili jen tak ledajakou snežnoprkennou hru. Nikolivěk. Rovnou tenhle hyper populární sport vrazili do budoucnosti. Možná vás při té představě polije studený pot, ale vzpomeňte si na *Wipeout* a dojde vám, že futuristické sporty nemusí vždycky znamenat totální zmršeninu. Navíc se sci-fi prvek týká především herního prostředí a grafiky - samo ježdění je budoucností (až na malé výjimky v pravidlech udělané ve prospěch zábavnosti) téměř netknuté.

Hra nenechá vydechnout vás samotné ani váš ovladač.

Padlo tu už slovo grafika. Až hru *SSX* spustíte, sami ho několikrát vypustíte z úžasem rozevřených úst. Možnosti PS2 jsou tu vymačkány jak čerstvý citron. Ve sněhu se rýsují stopy po vašich předjezdcích, kolem se míhá dokonale vykreslená krajina, od snowboardu odlétává prašan a vaše svištící postava vrhá stín, který se mění podle postavení slunce či reflektorů. Toho všechno tam je a toho všeho si nebudete mít ani čas všimnout. Hra nenechá vydechnout vás samotné, ani váš ovladač. Ni jedna páčka či tlačítko na dual-stickovém aparátu nepřijde nazmar. Něčím vykonáváte efektní akrobatické kousky, něčím bušíte do těch hajzlů, co se vás pokouší předjet, a něčím samozřejmě musíte zatáčet a kličkovat. A to jsem se ještě nezmínil o tom, že se nemusíte držet vyšlapaných koridorů, ale můžete si jezdit kudy chcete a pokusit se soupeřům nadběhnout krkolomnými zkratkami.

Nedá se nic dělat, ale když se na to tak podívám, musím skončit větou, která jako by vypadla z teleshoppingu: Hra *SSX* je jedním z důvodů, proč si koupit PlayStation2. No není to úžasné, Bobe? ■

Jiří Pavlovský



Vzrušení ze zběsilé jízdy se střídá s chvílemi, kdy si váš obličej hraje na sněžný pluh.

FAKTA

- **VYDAVATEL:** Electronic Arts
- **VÝROBCE:** In-house
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Osm hráčů může svištět po zledovatělém sněhu vstříc cíli nebo záhubě (podle toho, co přijde dřív).
  - Pět režimů hry, včetně celosezonního Světového okruhu.
  - Ukryté 3D sněhové vločky. Vážně, nekecáme.

WWW.SSX.EA.COM

Oficiální český PlayStation Magazín — VERDIKT

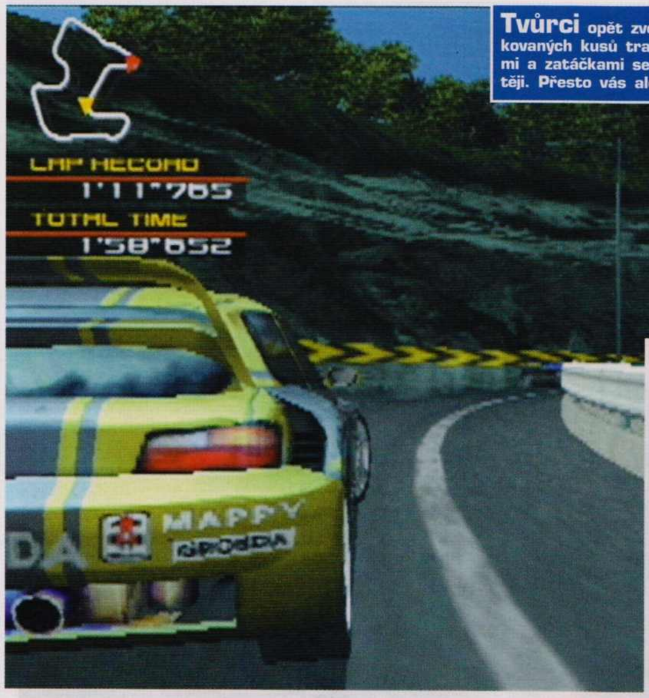
Skvělá zpráva. I v budoucnosti bude sníh a bude se na něm jezdit. Zatím si to můžete nacvičit.

OSLŇUJÍCÍ

9 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1:** ***Cool Boarders 3*** (PSM 9, 8/10) Nejlepší z dlouhé řady sněhoprkenných her na PS1.
- **PS2:** ***ESPN Snowboarding*** Vedle *SSX* to jsou druhé housle.



Tvůrci opět zvolili oblíbenou metodu prefabrikovaných kusů tratí, takže s některými scenériemi a zatáčkami se budete setkávat poněkud častěji. Přesto vás ale neomrzí.







RIDGE RACER V



FAKTA

- **VYDAVATEL:** SCEE
- **VÝROBCE:** Namco
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Celkem sedm tratí v Ridge City - každá má odlišnou cestu skrze město a každá má jinou obtížnost.
  - Několik různých režimů - Time Attack, Dual Mode, Free Run a samozřejmě seriál Grand Prix.
  - Šest vozů na samotném počátku hry, další můžete získat v průběhu.

PĚTKA NA DVOJCE.

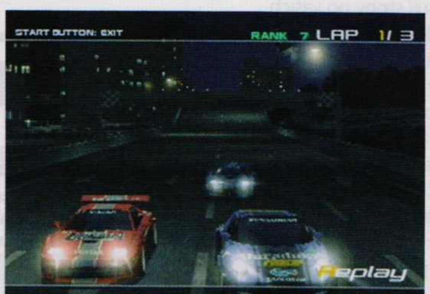
A je to tady. Nemyslím PlayStation2, pravděpodobně si ještě nějaký čas počkáme, než se prodavač dokodrcá v pořadníku k našemu jménu, myslím pátý díl vlajkové lodi PlayStation2, *Ridge Racera*. Soukromě si myslím, že co se automobilových závodů týče, neexistuje lepší titul, který by mohl lépe demonstrovat našláplost dvojky. Ano, pochopili jste správně - zcela otevřeně se přiznávám, že pokud si mám vybrat mezi vychytaným simulátorovým ultrarealismem *Gran Turisma* a neméně vychytanou svištící arkádovostí *Ridge Racera*, volím dvě R. Přesto se pokusím být objektivní.

Tak zaprvé musíme odhlédnout od vizuální stránky. PlayStation dvojka je prostě neskutečné dělo a to, že je grafika *Ridge Raceru V* super rychlá a super jemná, to je prostě nový standard - takhle bude vypadat většina her na tomhle stroji. Ale přestože se obraz tak zlepšil a začíná nebezpečně připomínat film, měl bych k němu jednu výhradu: tvůrci uhnuli z cesty pastelově barevného tónování, po které drandili ještě ve čtyřce, a přiklonili se k tlumenějším barvám. Je fakt, že díky tomu to vypadá o dost realističtěji, a musím (zcela neobjektivně) přiznat, že mi měkká ridgeracerovská světelná atmosféra chybí. A to ani nemluvím o ošklivých černých okrajích, které jsou výsledkem prasáckého převodu do PAL verze.

Je vidět, že autoři spíš testovali, co všechno nový hardware dovede...

Na hře je dále vidět, že autoři si spíš testovali, co všechno nový hardware dovede - proto se přidrželi standardního herního systému a do hry zamontovali jen minimální množství novinek. Dochází tak k téměř identické situaci jako mezi prvním *Ridge Racerem* a dvojkou *Ridge Racer Revolution* - pětka je jen jakousi vyšlechtěnou (HODNĚ vyšlechtěnou) verzí čtyřky a neposunuje sérii nikam dál, aby se - jak se u herní řady tak klíčového významu sluší - stala tím motorem, který žene evoluci playstationových závodů vpřed. To samozřejmě neznamená, že by *Ridge Racer V* nebyl skvělá, zábavná a adrenalinová jízda. Je to skvělá, zábavná a adrenalinová jízda. Jenom jsem čekal, že bude ještě o něco skvělejší, zábavnější a adrenalinovější. Jak je u *Ridge Racera* zvykem. ■

Štěpán Kopřiva



Šílená rychlost, brutální smyky a jedinečné klouzání v zatáčkách - to je *Ridge Racer*. O grafice nemluvím - tu vidíte sami.

WWW.UK.SCEE.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

První závody aut na PlayStation 2 zdatně ukazují její možnosti- i když jsem čekal větší nářez.

ADRENALIN

8 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1:** ***Ridge Racer Type 4*** (PSM 14, 9/10) Poslední *Ridge Racer* na PS1 a jediná hra, která je relativně konkurenceschopná *GT2*.
- **PS2:** ***Midnight Club: Street Racer*** (PSM 33, 6/10) Také v ulicích - trochu více volnosti, ale jinak ještě nudnější.

FANTAVISION



POŘIĎTE SI VLASTNÍ OHŇOSTROJ.

Každý logický rychlík je v podstatě primitivní záležitost. Dejte dohromady kostky stejné barvy, sestavte z padajících tvárnic souvislou řadu, přistřelte ke koulím další kouli, a to všechno udělejte dřív, než vás dožene čas. Když se vám to podaří, dostanete se do dalšího kola, kde je to skoro to samé, ale mnohem rychlejší. Nejde o nějaké testy IQ, jde o postřeh a schopnost rychle se rozhodovat. V jednoduchosti je síla - a u logických rychlíků to platí dvojnásob.

Ani *Fantavision* není žádnou výjimkou. Ze země stoupají barevné rachejtle a vy máte za úkol spojit tři rachejtle stejné barvy (k dispozici je modrá, červená, zelená a jedna divoká karta Novy) a odpálit je. Když se jiskra dotkne další rachejtle té samé barvy, nastoupí řetězová reakce a ohňostroj pokračuje.



Jasně, zní to primitivně, ale stejně jako většina logických rychlíků chytne i *Fantavision* hráče do pevného sevření a nepustí ho, dokud nebude na pokraji nervového zhroucení nad tím, že nedokáže dodělat sto padesátý osmý level.

Fantavision nenabízí žádná strhující dema a dokonale animované filmy. Zato na ohňostrojích se tvůrci vyřádili. Kombinací barev a tvarů jsou mega a čím větší explozi se vám podaří vyvolat, tím úžasnější světelné show se na vaší obrazovce odehraje. Což je mimochodem víc, než nabízí většina ostatních logických rychlíků. Takže pokud vám tenhle žánr není cizí, máte zase něco, nad čím si můžete ničit nervový systém. ■

Jiří Pavlovský



Už nemusíte čekat na oslavy založení republiky nebo na Silvestr. Můžete rozjet ohňostroj hned teď.





FAKTA

- **VYDAVATEL:** SCEE
- **VÝROBCE:** SCEJ
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Exploze, která vyplní celou obrazovku.
  - Hra pro dva hráče, která v japonském originálu nebyla.
  - Speciální bonusový mód, kde provazujete mega exploze.

WWW.UK.SCEE.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín – VERDIKT

Pro fanatiky logických rychlíků je to to pravé. Zběsilé a velmi zábavné.

JISKŘIVA

8 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1:** ***Super Puzzle Fighter 2*** Nejlepší logický rychlík pro dva.
- **PS2:** ***Aqua Aqua: Wetrix*** (PŘÍŠTÍ MĚSÍC) Další varianta na *Tetris*, tentokrát s vodou.

MIDNIGHT CLUB STREET RACER



MIDTOWN MADNESS PRO PLAYSTATION2. STEJNÁ FIRMA, VĚTŠÍ NUDA...

Další z mnoha závodních her, tentokrát však vysoce amorální a "skutečná". Ilegální závody po ulicích plných nic netušících řidičů a chodců jsou velmi nebezpečnou zábavou a nikdy to, děti, nezkoušejte ve skutečnosti. Obzvláště bez řidičáku. Záměrem Angel Studios je poskytnout hráčům možnost vybít si tyto choutky ve hře, abychom pak byli na ulicích neškodní. Ale na to jim neskočíme, viďte.

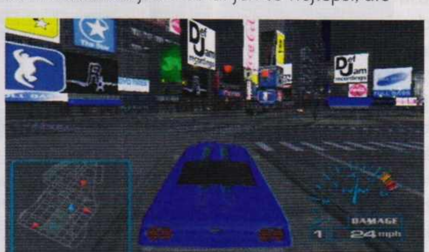
Od tvůrců velmi solidních PC závodů *Midtown Madness* jsem čekal jen to nejlepší, ale dočkal se jen solidní grafiky. Projíždíte se ve skutečném New Yorku a Londýně. Bezva. Grafika je svižná a detailní. Fajn. Ale je to nuda. Ačkoliv je prostředí města jako stvořené k nejrůznějším nápadům, jedinou náplní hry je dostat se z bodu A do bodu B a projet přitom pár checkpointů.

Je celkem fajn projíždět se ulicemi, narážet do nebohých vozů a chodců, ale hra zkrátka není dostatečně motivující. V režimu kariéry máte vyhrát další závod, abyste dostali další auto a mohli s ním vyhrát další závod. Zkrátka a dobře, je to pěkné, ale je to nuda. Vaší oblíbenou větou při hraní *Midnight Clubu* bude „A to má být všechno?" ■

Karel Bříza



Grafika je sice detailní a svižná, ale něco jí chybí - rozhodně si nepřipadáte "in".



Reklamy tedy rozhodně reálné nejsou. Rockstar Games si je chytře vyměnili.

FAKTA

- **VYDAVATEL:** Rockstar Games
- **VÝROBCE:** Angel Studios
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** 15 a více
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Reálný New York a Londýn. Desítky kilometrů skutečných ulic převedené do hry.

WWW.ROCKSTARGAMES.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín – VERDIKT

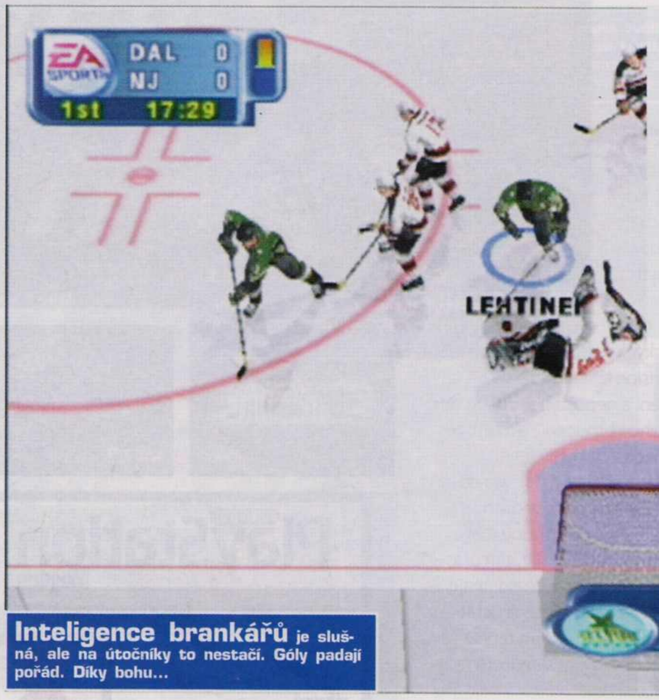
Grafika není vůbec špatná a ani záměr není pod psa, nemá to však hloubku a kouzlo.

ILEGALNí

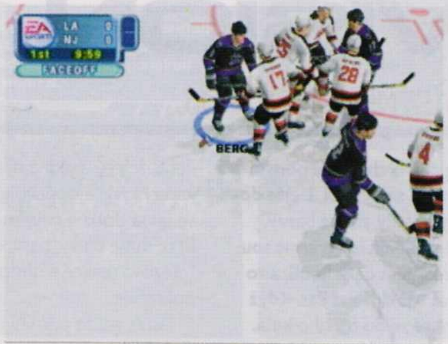
6 Z DESETI

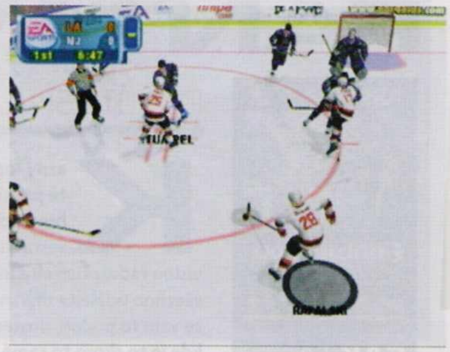
ALTERNATIVY

- **PS1:** **Driver 2** (PSM 32 - 10/10) Skvělá závodní hra v ulicích. A s příběhem.
- **PS2:** **Ridge Racer V** Tak trochu z bláta do louže. Ale *RRV* je přeci jen lepší!



Inteligence brankářů je slušná, ale na útočníky to nestačí. Góly padají pořád. Díky bohu...







NHL 2001



FAKTA

- **VYDAVATEL:** Electronic Arts
- **VÝROBCE:** EA Sports
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - 30 týmů NHL a dvacet národních manšaftů.
  - Kompletně v češtině s úvodním komentářem Petra Vichnara.
  - Režimy Quick, Season, Tournament, Play Off a Kariéra.

HURÁ, NOVÉ SOUPISKY!

Vychutnejte si ten pocit. Vychutnejte si NOVOU verzi *NHL 2001*. Protože za rok, za dva a každý rok poté si budete vychutnávat jen nové soupisky. Nechci EA křivdit, ale EA Sports jsou skutečně proslulí tím, že každý rok vydávají tu samou hru s víceméně kosmetickými změnami. A úspěšně.

Toto *NHL 2001* je tedy prvním hokejovým simulátorem na PlayStation2 a je zbrusu nové. I když - ti, kdo hru viděli na PC, jistě potvrdí, že si jsou obě verze podobné jako vejce vejci (tedy na drobné rozdíly, jako např. podstatně lepší modely hráčů ve verzi pro PS2). Takže až si koupíte PlayStation2 a pozvete pár PCčkářů, abyste jim to natřeli, raději zvolte *Tekkena* nebo *Ridge*, hokej není dobrá volba.



Záběry do tunelu. EA se snažila co nejvíce evokovat záběry při televizních přenosech.

Pokud si však odmyslíme tento fakt (a to bychom rozhodně měli, protože koho zajímá nějaké PC), rozhodně máme před sebou kvalitní hokej s úžasnou grafikou. Proti PS2 přibyly nejrůznější záběry na střídačku, do zákulisí a vše tedy připomíná televizní přenos. Ostatně, můžete si zahrát na kameramana (nabídka kamer je úžasná), nebo rovnou na střihače (replaye jsou jedna báseň). Až se nabažíte grafiky, začnete se soustředit na samotnou hru a odhalovat ty *opravdové* změny oproti PS1.

Tato verze *NHL 2001* je totiž daleko více zaměřena na realistické zpracování hokeje a zvládá to výborně - ovládání je jako vždy jednoduché, ale přibylo pár akčních úderů. Na oddych tu samozřejmě zůstaly ony trapné pěstní souboje, ale celkově je opravdu PS2 verze mnohem reálnější a snad i přemýšlivější než hokej pro PS1, i když ani tady nechybí svižná adrenalinová akce - možnosti nastavení všemožných parametrů tu jsou netušené, stejně jako režimy, soupisky a vše ostatní.

Tato verze NHL je daleko více zaměřena na realistické zpracování hokeje a zvládá to výborně.

Celkově vzato je *NHL 2001* nesporně solidní hrou. Možná jsme čekali víc, ale na to si budeme muset počkat do příštího roku. Snad to nebudou jen nové soupisky. ■

Karel Bříza

WEB: NHL2001.EA.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Jako vždy skvělá hra pro multiplayer, ale snad až příliš podobná PC verzi. Snad za rok.

BLAFAK

8 Z DESETI

ALTERNATIVY

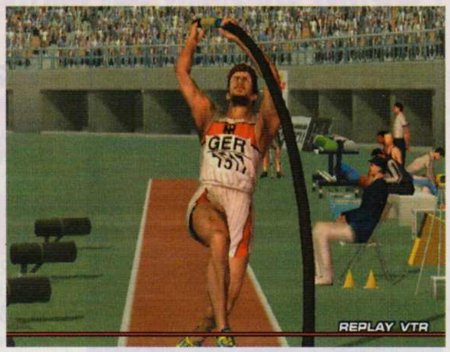
- **PS1:** *NHL 2001* (PSM 32, 8/10) Daleko arkádovější, ale rozhodně podobně zábavná.
- **PS2:** *FIFA 2001* (RECENZE PŘÍŠTÍ MĚSÍC) Podobně pojaté, ale hraje se na zelené trávě a v jedenácti.



Modely atletů a prostředí vůbec je zpracováno tak dobře, že si jej můžete splést s televizí.







ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD

KLASIKA OD KONAMI ZASEDÁ DO BLOKŮ PS2.



FAKTA

- **VYDAVATEL:** Konami
- **VÝROBCE:** KCEO
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 8
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - 10 disciplín nejen atletických.
  - Výtečný motion capture amerických rekordmanů
  - Maurice Greena a Ato Boldona.

Videohry snažící se věrohodně napodobit atletické disciplíny se už patnáct let podobají jako vejce vejci. Rychlosti v nich hráči dosahují co možná nejrychlejším opakovaným bušením do tlačítek. Tak přesně takhle začínal skoro před rokem náš pan šéfredaktor svou recenzi *T&F2* pro původní PlayStation. Měl pravdu.

Teď přichází "stejná" hra na PlayStation2, a i když vypadá naprosto bombasticky, hraje se v podstatě pořád stejně. Tentokrát nabízí místo dvanácti pouze deset disciplín (100 m sprint, 110 m překážek, 100 m plavání, moderní gymnastika - stuha, skok do dálky, skok o tyči, hod oštěpem, vzpírání, střelba na holuby, sportovní gymnastika - hrazda), ale nutno přiznat, že ovládací systém, ač stále postaven v první řadě na onom bušení do tlačítek, byl trochu změněn k lepšímu a i u jednodušších disciplín se tak solidně pobavíte. Disciplíny jsou navíc vyvážené a prakticky každá nabízí trochu odlišný přístup.



Tak tohle bude trochu zbytečný popisek, ale co - grafika se oproti PS1 pořádně změnila, nemyslíte?

Byly vytvořeny naprosto reálné modely atletů.

Což však nemění nic na tom, že se poměrně rychle začnete nudit. Překonáte všechny rekordy, zostudíte skutečné atlety (např. o tyči skočíte sedm metrů) a získáte všechny tajné bonusy. Jediné, co v tu chvíli můžete udělat, je pozvat si kamarády. A jak už asi tušíte, právě pro multiplayer je tato hra jako stvořená - ve čtyřech se budete bavit opravdu královsky. Jen bacha na prsty.

Aby byla recenze kompletní, musím se zmínit i o grafice - není tu tak důležitá jako například ve fotbale či hokeji, ale o to více potěší, že byly naprosto reálně vytvořeny modely atletů a jejich pohyb je neskutečně skutečný. I prostředí je příjemné, a tak v tomto směru nelze hře nic vytknout.

A ono toho není moc ani celkově - hra ždíme ze svého potenciálu takřka vše, co se dá. Jedinou výhradu lze mít k počtu disciplín. Kdyby jich bylo 15, možná bychom uvažovali i o desítce. ■

Karel Bříza

WEB: KONAMI-EUROPE.COM

Oficiální český PlayStation Magazín

VERDIKT

Vedle výtečné grafiky a vyváženosti hry působí divně jen skromný počet disciplín.

REKORDNÍ

8 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1:** *International Track & Field 2* (PSM 23, 8/10) Až na pár disciplín prakticky totožná hra s horší grafikou.
- **PS2:** *ESPN Winter X Games Snowboarding* Stejná licence, tentokrát ale na sněhu. A snowboard...

Tradiční pošta: Feedback, Oficiální český PlayStation Magazín, P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
Vesmírná pošta: janm@psmag.cz Web: www.psmag.cz

LISTÁRNA

POŠŤÁK ZVONÍ VŽDYCKY DVAKRÁT. A MY JEDNOU MĚSÍČNĚ ODPOVÍDÁME.



YAROZE PETICE

Tento dopis berte jako petici za návrat Yaroze her na vaše demo CD. Velmi často nás bavily daleko více než komerční dema a ani zub času se na nich výrazně nepodepsal. Nechápeme, proč jste s jejich uváděním tak najednou přestali.

Karel Počta (+ podpisy 11 dalších)

Sony přestala podporovat projekt Yaroze a prodávat tento speciální hardware vytvořený za účelem „výchovy" programátorů, takže jen velmi málo lidí dále tvoří hry a ani oni nemají žádnou příležitost, jak je někde zveřejnit. Vězte však, že součástí PlayStation2 bude programovací jazyk YaBasic, takže bez jakýchkoliv nutných investic (snad kromě klávesnice) bude moci nové jednoduché hry tvořit prakticky kdokoliv. Věříme, že na demodisku k novému magazínu se s podobnými hrami budete setkávat.

PS2 BEZ DVD?

Mám jeden návrh - myslím, že by Sony měla vytvořit levnější verzi PS2 s omezenými vlastnostmi. To by využili všichni jako já, které nezajímá nic jiného než hraní her. Jsem si jist, že by se to prodávalo - například PlayStation1 jsem si koupil kvůli hrám a ne kvůli přehrávání CD, stejně tak mě nyní nezajímá DVD a možnost připojení různých drahých zařízení.

Robert Kuchař

Není to tak docela špatný nápad, ovšem musíš si uvědomit, že i když jsou momentálně hry na CD, velmi brzy budou všechny vycházet na DVD s rozšířenou kapacitou (rozsáhlé FMV a kvalitní CG), takže bez DVD mechaniky, která je na PS2 určitě jednou z nejdražších odstranitelných položek, by sis ani neškrtl. To samé platí v menší míře o harddisku a dalších periferiích, v budoucnu se určitě stanou standardem a nemít je kam připojit by bylo mrzuté. Takže radši pár měsíců navíc šetři, vyplatí se to.

LARA = PODVOD

Nechápu, jak jste mohli dát *Tomb Raider: Chronicles* desítku, když je to stejně nudná hra jako všechny předchozí díly. Přece všichni víme, že úspěch hry je založen výhradně na poprsí hlavní aktérky a to zrovna nemá nic do činění s hratelností. Nebo jste snad viděli nějakou ženu hrát tuto sérii? Totéž *Driver 2* - desítku si nezaslouží. Ovládání je děsivé a grafika je ještě horší než u jedničky. Nechápu, kde jsou všechny nové vozy místo stále stejných aut ze 70. let v pěti barevných verzích. Lidi, kupte si raději *GTA*. Byl bych rád, kdybyste s desítkami více šetřili, ale abych vám jen nekřivdil - *Spyro 3* si ji rozhodně zasloužil.

Alexandr Mykš

Kritiku *Chronicles* těžko přijmout - tvoje důvody nejsou moc „konkrétní". Pravdou je, že jestliže by možná *Tomb Raider* (zatím všechny díly dostaly desítku) snesl nějakou kritiku v předchozích částech (především v 2.), pátý díl nás bavil opravdu nejvíce. Není to možná extrémně dlouhá hra, ale líbila se nám variabilita prostředí, vyváženost a... zkrátka, přečti si ještě jednou recenzi. I když je to pátý díl, prostě jsme se královsky bavili. Totéž *Driver 2* - desítku si zaslouží. Hrál si asi jinou verzi, ta naše rozhodně neměla děsivé ovládání a grafika (i když místy trochu trhavá) je výrazně lepší než u původního *Drivera*. To je holt ten subjektivní pohled - co člověk, to názor.

HELGA MĚLA PRAVDU

V čísle 31. vám jistá paní Helga napsala vskutku krásný dopis. A vaše odezva? Trochu to zavání pubertálním chováním hošíčků, kteří si myslí, že spolkli všechnu moudrost světa, ale ve skutečnosti nejsou jaksi „in". Nemá cenu vám cpát svůj názor, zabedněně si stejně budete říkat tu svou. Kolikrát dobrou věc ledabyle okomentujete jako nutné zlo a kolikrát brak vynachválíte až na samé hráčské nebe. Nechápu to.

Proč třeba takový *Need For Speed 4* dopadl tak podprůměrně? Ten realismus, ty možnosti! Takové se žádné závodní hře ještě nezdařilo. Je to fakt skvělé jet přírodou a naslouchat jejím zvukům, je skvělé jet v noci, vypnout světla a pohrávat si s blinkry. Je skvělé dělat cokoliv, když to jde. Obzvláště ve hře. Co je tak dokonalého na *Gran Turismu?* Dobrá, množství aut. A dál? Tak ještě zvuk motorů. A dál? Ani to nejde otočit na střechu, natož abych to auto zničil. Víte, je to tichá válka mezi vámi recenzenty a námi hráči. A proto navrhuji kompromis: nepište recenze osobní, ale obecné. To znamená psát o grafice, jak si stojí grafika na dnešní dobu. Psát o hudbě, co je to za styl, o herních možnostech a třeba o bonusech. Nepoužívejte přirovnání „schnoucí barva" a „stádo řvoucích krav" atd., nevymýšlejte si bludy, ať již kladné, či záporné. Pište pravdu a uvidíte, že nám to spolu půjde.

David Drácula

PS: Nestyďte se to otisknout, třeba to vyvolá ohlas a uvidíme, jestli mám, či nemám pravdu.

Díky, Davide, za dopis. Ještě jednou jsme si přečetli naši odpověď Helze a nějak v ní nenalézáme to pubertální chování a aroganci, o které píšeš. To na úvod. Jinak je ovšem tvůj dopis celkem podnětný. Dobrá, nechme konkrétní případ *GT2* vs. *N4S* a pojďme se na něčem shodnout - každý hráč je jiný. Zatímco Helga a její přátelé oceňují hry pa-

cifistické a filmové a ty si libuješ mj. v hudbě a ozvučení (bez urážky - ve svém dopisu o tom několikrát píšeš), my máme rádi čirou hratelnost v jakékoliv podobě. Koneckonců i nás je více a máme různé názory. Pokud jsme se shodli a ty s tímto souhlasíš, je vlastně všechno vyřešeno - ber naše recenze s rezervou. Čti mezi řádky. Všímej si jen toho důležitého. A pokud máš nějakého oblíbeného recenzenta se stejným vkusem, pak mu věř.

Rozhodně ale nemůžeme přistoupit na tvůj návrh. Většina těch opravdu nadějných projektů prochází v našem časopise určitou sérií článků. Začíná to Blueprintem, pokračuje Preplayem a v některých případech je ještě zveřejněno rozsáhlé Téma. V těchto článcích se o hře dozvíš vše podstatné přesně tak, jak si to přeješ u recenzí. Dobrá, možná i tam jsou naše názory, tomu se neubráníme, ale rozhodně bez nějakého ultimativního hodnocení. V recenzi již jde o názor našeho kritika. Jde o názor osobní, byť s určitým přihlédnutím k obecnému vkusu. Tady prostě nelze jen tak odhodit závěrečný odstavec a tabulku, stejně tak se nemůžeme zbavit našich přirovnání, která k tomu zkrátka patří. Patří k tomu i to, že se neshodneme a my s tím počítáme.

I my ale máme jeden návrh. Napište nám své recenze. Krátké, v délce kolem sta slov. Bude-li jich dost, vytvoříme novou rubriku. Rozhodně jsme nespolkli všechnu moudrost světa a nejsme neomylní. Přesto si myslíme, že v tom netkví problém. Problém je ten, že když jde o hodnocení her, nemůžeme tisknout „pravdu". Ta totiž neexistuje.

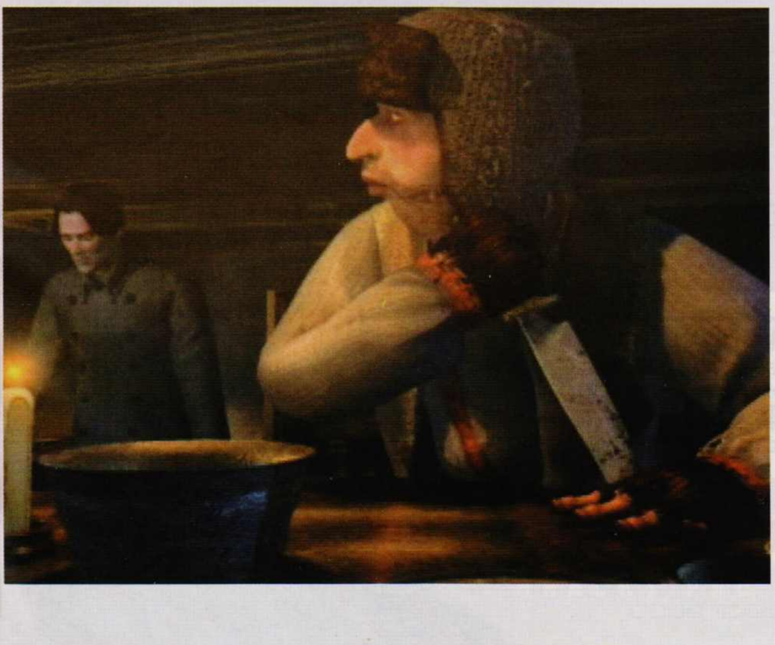
AKTUÁLNOST

Musím říci, že jsem s vaším časopisem nadmíru spokojen, hry, které jsem si zatím koupil na vaše doporučení, mne nikdy nezklamaly. Mám ale PlayStation už půl roku a (samozřejmě i díky vám) začínám se měnit do zapáleného hráče, takže často chodím do obchodu a vybírám mezi novinkami. A to mě trápí. Vaše recenze vycházejí příliš pozdě a už se mi stalo, že jsem si koupil jednu nadějnou hru (*Chase The Express*), která pak nestála za nic, což jste potvrdili i v recenzi. Co je mi to ale platné, když vyšla téměř o měsíc pozdě? Zkuste s tím něco udělat, díky.

Pavel Malina

Ah, konečně někdo, komu se naše recenze líbí :-). Ne, to byl vtip - tenhle dopis je důkazem, že to je fakt otázka vkusu. Ale k věci. V první řadě je tu to nešťastné zdržení 31. čísla, kde byla ostatně i recenze na Chase The Express. Ještě jednou se za něj omlouváme. Vydáním tohoto čísla a i čísla příštího, které vyjde 11. ledna, jsme toto zpoždění víceméně dohnali. I tak však k určitému zpoždění oproti vydání her dochází. Recenzujeme výhradně z finálních verzí, a když si to spočítáte (týden na zahrání a napsání, týden na vytisknutí), i v ideálním případě to stíháme jen tak tak, protože když je hra hotova, do dvou týdnů je obvykle na trhu. Děláme, co se dá -zkuste buď vydržet, nebo si hru zahrát v obchodech (nakupujte tam, kde vám to umožní).

Pokud není uvedeno jinak, všechny dopisy jsou určeny k publikaci. Vyhrazujeme si právo na úpravu dopisů z důvodů omezeného prostoru a gramatiky. Na dopisy nemůžeme odpovídat jednotlivě.



Moje vývojářský peklo

Text: **Stuart Chiltern**
Ilustrace: **Stuart Harrison**

TÝM KOLEM *LOTHAR*! SI NAJÍMÁ PUBLICISTU A VYRÁŽÍ NA OBCHODNÍ VÝSTAVU V LONDÝNĚ, KDE CHCE OHROMIT NOVINÁŘE. S ČLOVĚKEM V PSÍ MASCE.

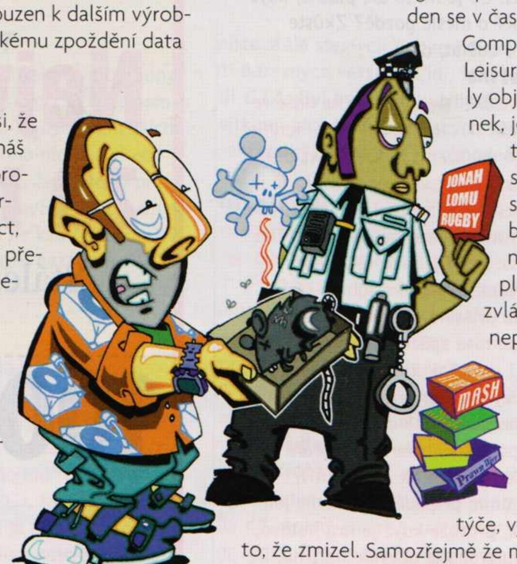
V minulém dílu: Trapné vystoupení na obchodní výstavě, nový guru a poněkud tajemné zmizení.

Úterý, osmnáctého

Ahoj. Zdraví vás Stuart Chiltern, šéf Nickovy společnosti. Po podivných událostech minulého týdne mě požádali, abych napsal poslední část Mojeho vývojářskýho pekla, protože Nick se stále ještě neobjevil. Za daných okolností by bylo velice jednoduché vzdát se kontraktu, ale bylo by to naprosto neprofesiální a já myslím, že s patnáctiletými zkušenostmi v oboru bych celou situaci měl zvládnout urovnat.

Co že se tedy vlastně stalo? Takže po poněkud neštastném vystoupení na EEES (European Electronic Expo Show) jsem musel propustit nového PR manažera společnosti Joshe Hinkleye. Zvolil naprosto nevhodný přístup k propagaci našeho nejnovějšího produktu (*Lothar: Wonderdog!*) a ve stavu naprosté opilosti a nezvladatelnosti praštil vydavatele časopisu *Váš pes*, a to po prudké roztržce na téma, kdo ve stánku časopisu *Váš pes* položil na hromadu výtisků skutečný psí exkrement nemalých rozměrů. Výsledkem bylo, že *Lothar: Wonderdog!* nezískal certifikát EESPA a byl odsouzen k dalším výrobním testům a velkému zpoždění data vydání.

Uvědomili jsme si, že Josh byl vlastně náš starý vyhozený producent Mike Warshaw v, musím říct, poněkud drsném přestrojení (pamatujete, jak Nick říkal, že má vousy a divný přízvuk?), který pronikl na show ve snaze nám všechno pokazit.



Zak Powell, herec, kterého jsme s vidinou mobilnější reklamy najali, aby se převlékl za Lothara, byl přistižen v kompromitující situaci bez spodní části kostýmu na dámských záchodcích s modelkou, která měla dělat reklamu na *Tomb Raider Megamix* pro PS1. Příští den se v časopisu Computer Leisure Weekly objevil článek, jehož titul hlásal, že Psí styl nebyl zrovna moc platný, zvlášť když neprozradil ani název hry.

Co se Nicka týče, vypadá to, že zmizel. Samozřejmě že mezi námi docházelo k jistým neshodám, ale Nick byl charakterní a vyrovnaný člověk a rozhodně nebyl příznivcem Manic Street Preachers. Jediné, co jsme od něj dostali, byl anonymní e-mail, který obsahoval vzkaz: „Pes, který štěká, nekouše."

Doufám, že jste se u tohoto sloupku bavili, a Nicku, pokud tam někde jsi, přeji ti, ať ti v budoucnu všechno vychází. S pozdravem Váš Stuart Chiltern.

Poznámka redaktora: Moje vývojářský peklo není skutečné a Nick Ellis dopravdy nezmizel, nezemřel ani nic podobného. Moje vývojářský peklo bylo snad zábavným pokusem o satiru na to, co by se mohlo přihodit, kdyby jste pracovali v podivné vývojářské společnosti a měli o hrách prazvláštní představy. Sloupek teď dospěl ke konci a my žádáme všechny čtenáře, kteří píší dopisy a posílají vzkazy, kde vyjadřují podporu Nickovi, prosíme, okamžitě s tím přestaňte. Prosíme nicméně jistého pána z Barandova, který uvažoval, že by na tomhle nápadu postavil televizní seriál, ozvěte se nám ještě jednou, ztratili jsme vaši adresu. Toť vše.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC:

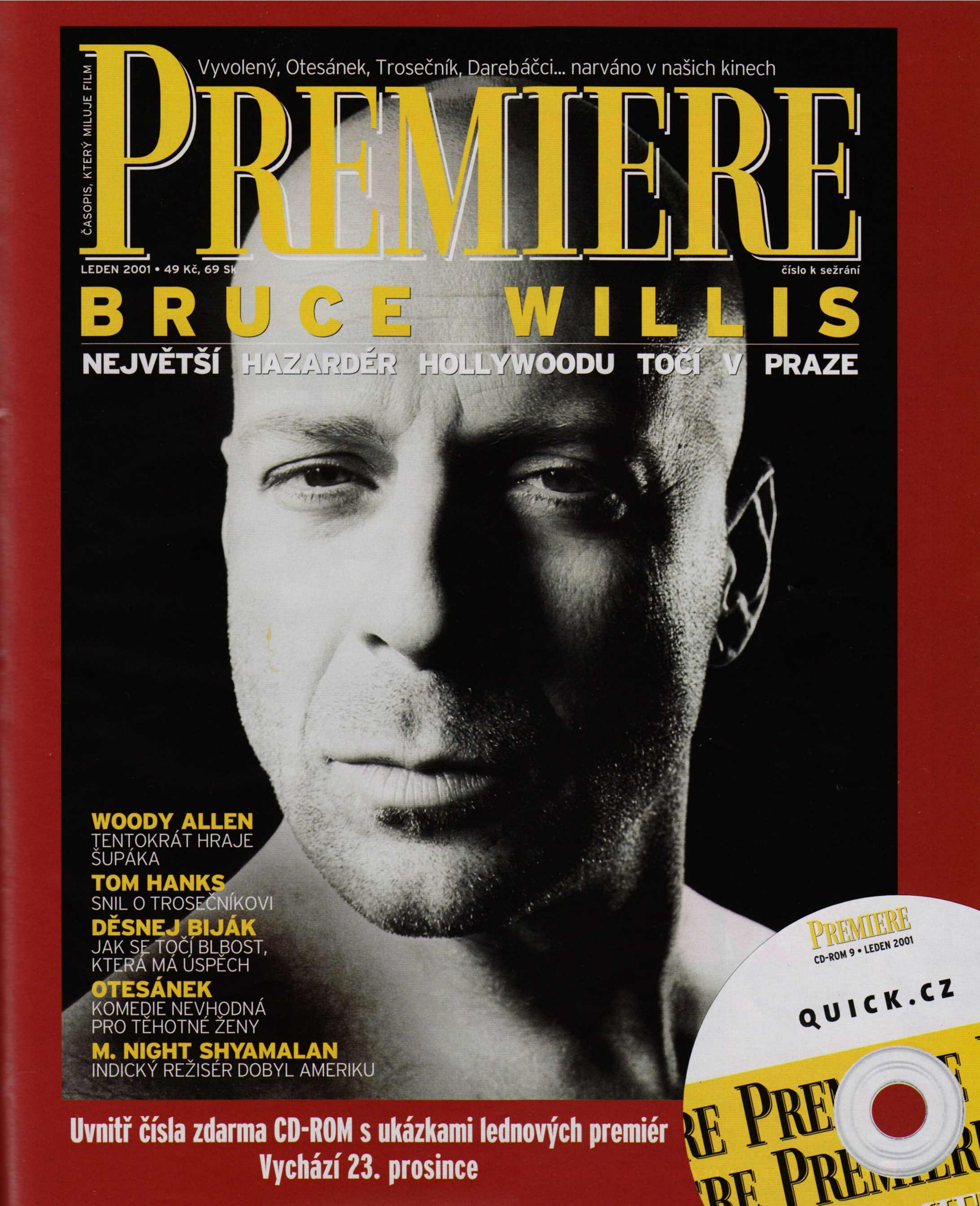
FINAL FANTASY IX



PŘINÁŠÍME ROZHODUJÍCÍ VERDIKT A UPŘÍMNOU RECENZI HRY, KTERÁ SE MÁ STÁT DOSUD NEJLEPŠÍM RPG NA PLAYSTATION. VŠECHNY ČTYŘI CD JSOU NAPLNĚNY MAGIÍ A NÁSILÍM...

PLUS! Recenze všech nových PlayStation her včetně *007 Racing, Blade, European Super League* či *Ready 2 Rumble Round 2* • Mr. Duke je zpátky: *Duke Nukem Land Of The Babes* • Všechny nové zprávy a hry na PlayStation2. Recenze! • *World Rally Championship* • *Onimusha: Demon Warrior* • Informace o nové plíživé střílečce *C-12* od SCEE • *Army Men* • Návod na *World Is Not Enough* • Mobilní telefony...

ČÍSLO 34 V PRODEJI V UTERÝ 11. LEDNA


ČASOPIS, KTERÝ MILUJE FILM
Vyvolený, Otesánek, Trosečník, Darebáčci... narváno v našich kinech
PREMIERE
LEDEN 2001 • 49 Kč, 69 Sk
číslo k sežrání
BRUCE WILLIS
NEJVĚTŠÍ HAZARDÉR HOLLYWOODU TOČÍ V PRAZE
WOODY ALLEN
TENTOKRÁT HRAJE ŠUPÁKA
TOM HANKS
SNIL O TROSEČNÍKOVI
DĚSNEJ BIJÁK
JAK SE TOČÍ BLBOST, KTERÁ MÁ ÚSPĚCH
OTESÁNEK
KOMEDIE NEVHODNÁ PRO TĚHOTNÉ ŽENY
M. NIGHT SHYAMALAN
INDICKÝ REŽISÉR DOBYL AMERIKU
PREMIERE
CD-ROM 9 • LEDEN 2001
QUICK.CZ
Uvnitř čísla zdarma CD-ROM s ukázkami lednových premiér
Vychází 23. prosince



SCORE

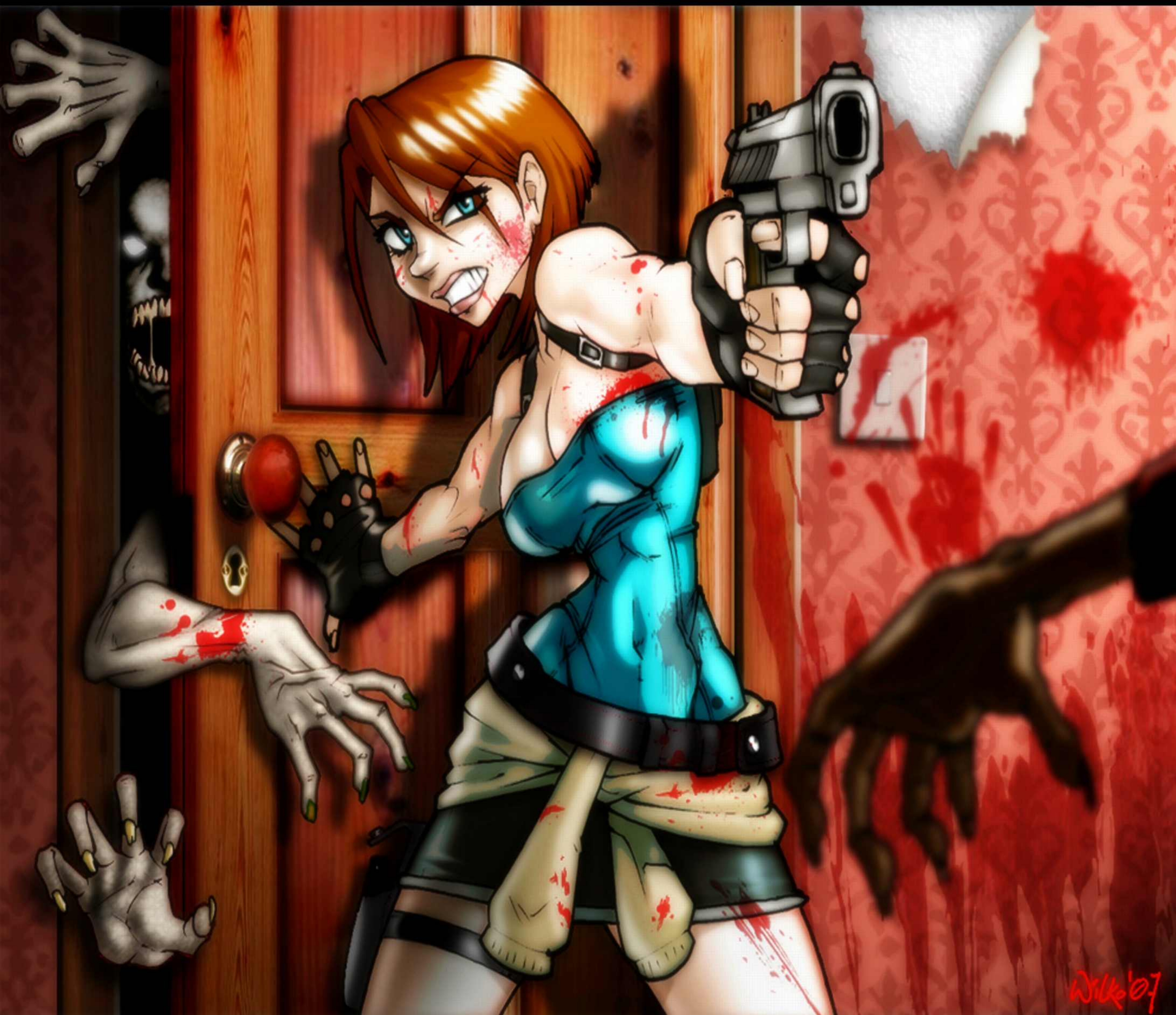
Vychází 21. prosince 2000

?



T3 č.16

HRAČKY PRO MUŽE



SCANNED BY PEPIKJS